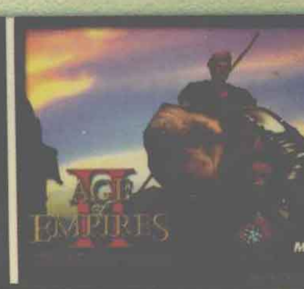
经典电脑游戏全攻略













游戏宝典

付昱 著

新仙剑奇侠传
星际争霸
暗黑破坏神II
盟军敢死队
帝国时代II
三角洲部队
大航海IV
最终幻想VIII

南方日报出版社



◆经典游戏◆精美图片◆生动文字◆

秘技多多　不容错过



责任编辑：江　涛
封面设计：塞　风
　　　　　雅　阁
责任技编：三　木



ISBN 7-80652-104-6
G·12　定价：21.80元

经典电脑游戏全攻略

游戏宝典

付显 著



南方日报出版社

图书在版编目（CIP）数据

游戏宝典／付　昱著 .—广州：南方日报出版社，2001

ISBN 7－80652－104－6

Ⅰ.游…　Ⅱ.付…　Ⅲ.游戏卡－基本知识　Ⅳ.G899

中国版本图书馆 CIP 数据核字（2001）第 060874 号

游戏宝典　　付　昱　著

出版发行：南方日报出版社
地　　址：广州市广州大道中 289 号
电　　话：（020）87373998－8502
经　　销：广东新华发行集团股份有限公司
印　　刷：南海市彩印制本厂
开　　本：787mm×1092mm　1/16 开　印张 12
字　　数：230 千字
印　　数：1－5000 册
版　　次：2001 年 8 月第 1 版第 1 次印刷
定　　价：21.80 元

目　　录

《新仙剑奇侠传》攻略

《星际争霸》攻略

《暗黑破坏神》攻略

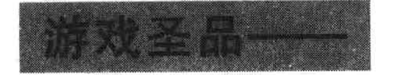
《盟军敢死队》攻略

《帝国时代Ⅱ》攻略

《三角洲部队》攻略

《大航海时代Ⅳ》攻略

《最终幻想Ⅷ》攻略



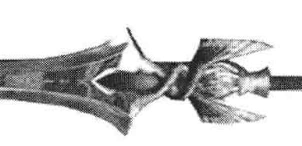
《新仙剑奇侠传》攻略

《仙剑奇侠传》是武侠角色扮演类游戏的经典，也是电脑游戏的经典，拥有同金庸的武侠小说一样的江湖地位。初出江湖，《仙剑奇侠传》就掀起一股游戏狂潮，许多人为之玩得如痴如醉，天昏地暗，直到今天，仙剑还一直盘踞在游戏排行榜上，时时高居榜首，从未掉下过前十名。

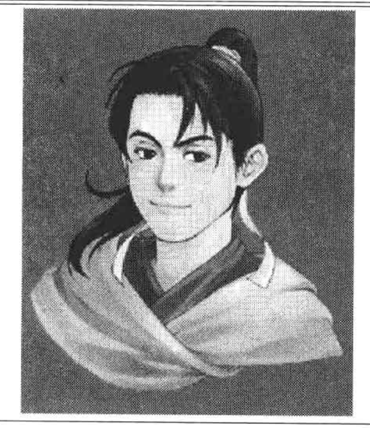
相信玩过《仙剑奇侠传》的朋友都会对它一往情深，无论是儒雅而具古典美感的人物扮相，还是游戏画面中出现的清新淡雅的水墨画，以及萦绕耳畔的动听的中国民乐，都会让你眼前一亮，倍感亲切。除去人物扮相、水墨画和民乐这些表面化的东西之外，仙剑展示的充满“情”“义”武侠世界，足以挑动起你心灵最深处的江湖狂澜。

玩电脑游戏，就要从仙剑开始。因为仙剑是电脑游戏的敲门砖。可以说，只有玩过仙剑，你才真正入门，才开始真正进入到奥妙无穷的电脑游戏世界。

让我们暂时远离城市生活的喧闹和单调，演义一段仙侣奇缘的故事……



主要人物榜



李逍遥
性格：有点无赖，有点侠气，有点花心……
喜好：顺手牵羊
兵器：长剑
翩翩潇洒美少年，灵岛求药结仙缘；万里险途不辞苦，仗剑江湖为红颜。

小渔村中的小混混，由婶婶含辛茹苦扶养长大，在客栈中英雄好汉见多得了，一心想做除暴安良的正义游侠。于是仗剑走江湖，与三名女主角演义一段江湖情缘……



赵灵儿
性格：至为温柔善良，但关键时候又至为刚强。
喜好：跟在逍遥后面叫哥哥
兵器：双剑、杖
仙灵岛上别洞天，瑶池孤莲伴月眠；一朝风雨落凡间，愿君拾得惜相怜。

自幼与世隔绝，宛若池中白莲的脱俗少女，跟随姥姥隐居仙灵岛修炼，躲避仇人的追杀。最为温柔，跟随李逍遥时间最长，是游戏中最可爱的女孩，可惜命运多舛……



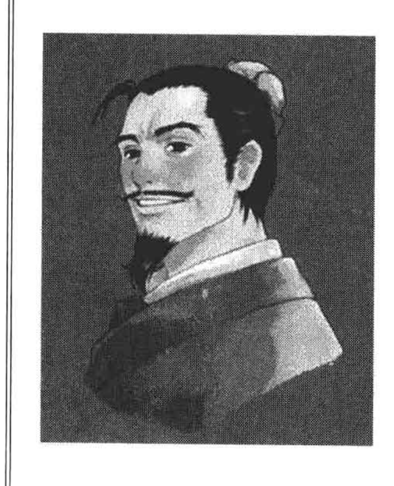
林月如
性格：开始任性刁蛮，之后日见温舍贤惠。
喜好：打猎
兵器：长鞭
刁蛮少女贵千金，比武招亲动芳心；盼能与君长相守，结伴江湖侠侣行。

南武林盟主林天南之女，任性刁蛮的女剑侠，凭着家传绝技，放眼江南未逢敌手。只因身为女儿身，不能竞逐盟主之位，不得已设擂台比武招亲，碰到李逍遥，从此如影相随，一同浪迹江湖……



阿奴
性格：天真活泼，无拘无束。
喜好：生食虫卵(有点恐怖)
兵器：刀、法杖
如花苗女鬼灵精，喜逢君子初尝情；落花有意结连理，伴月愿做一颗星。

白苗族的族长之女，个性刁钻活泼，甫出场便将李逍遥耍得团团转，对她毫无招架之力。外表一派天真烂漫，但施用巫术毒蛊的手段，却叫人毛骨悚然，后来成为李逍遥的跟屁虫，倒是个好帮手。



酒剑仙
性格：豪迈洒脱、嫉恶如仇、颇具侠义之气
体重：不定（视喝了多少缸酒）
喜好：酒酒酒酒酒
兵器：长剑
仗剑红尘已是癫，有酒平步上青天；游星戏斗弄日月，醉卧云端笑人间。

豪迈洒脱、游戏人间的醉道士，蜀山派掌门剑圣之师弟，喝酒越多越有精神，没酒喝反而会醉倒，故外号酒剑仙，李逍遥之启蒙恩师。



剑圣
性格：坚毅固执、嫉恶如仇、嘴硬心软
身份：蜀山仙剑派掌门人，立志一辈子斩妖除魔
嫉恶如仇剑如蛟，除魔重任一肩挑；纵横四海荡诸邪，跨越千山斩群妖。

蜀山现任掌门，酒剑仙之师兄，因太师叔事件，与妖怪誓不两立，要除尽天下妖怪，脾气高傲，误将灵儿错认为妖怪。人虽正，但却有点迂。



通关绝技



现在，我们的江湖之旅开始了。江湖险恶，必须多学一些本领，这里先教你几招江湖绝招。

最有用的一招是——多存盘。在一些重要关头，文中会提醒你存盘，否则，一旦“大意失荆州”，那可蛮惨的，想一想刚走过的景点让你马上再走一遍是什么滋味。

江湖绝技的第二招就是多让李逍遥练练顺手牵羊。这有两个要点：进了房子里多翻翻，最好是掘地三尺，搜到家徒四壁为止；遇到敌人时多偷偷，不偷白不偷，不过一般是先打几轮敌人，要把敌人打到没有还手之力为止，那样就任你宰割，任你放心地“摸索”，否则偷鸡不成反蚀一把米，闹不好连小命都搭上，那就不好玩了。

既然是走江湖，就要积累江湖经验，不过原则是专拣软柿子捏，譬如什么小蜜蜂、小跳跳鬼什么的多打打，小步快跑，迅速升级。有一些又给经验又给好东西的小鬼如花妖，更是要有橡皮糖精神，打死就跳开，出现再打，一直到捞够本钱为止。只有积累一定资本（级别尽可能提升），那你才能对付越来越多、越来越厉害的老妖精、老怪物。

最后一个绝招就是注意每一管的通关要诀，系统要点通常在游戏对话中会用黄色字体标出，而实战情境中的要诀，我们会在下文中指出来。好了，有了这几记绝招，你已经可以应付一下子了。下面的路，得靠你自己喽！

通关路径

好了，绝技到手了，我们可以上路了。李逍遥满会选的，选了“上有天堂，下有苏杭”的地方开始他的江湖之旅，我们自然也乐得追随了。

－余杭县－

免费物品：止血草×2，皮帽，净衣符×2，木鞋，＄600，还神丹，驱魔香，还魂香，水果×4，糯米糕，腌肉，大蒜，龙涎草，盐巴，布靴，糯米，烧肉，灵山仙芝

付费物品：

洪大夫：雄黄，止血草，还神丹，还魂香，驱魔香，他还可免费为逍遥疗伤。

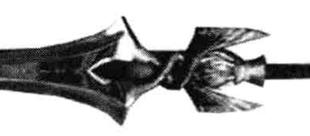
曾伯：短刀，护肩，披风，铁履，护腕，铁护腕

林木匠：木剑，藤甲，木鞋，草鞋，皮帽，发饰

关键物品：桂花酒，破天槌

一开始正在梦中与罗刹婆打得起劲，被婶婶敲起来后，心里很不爽，先在家中大肆搜刮一通吧，最好是刮地三尺，否则会错过很多好东东，到时候可追悔莫及！如在逍遥房中，有一顶皮帽恐怕很多人不知道吧！这皮帽藏的地方很是奇怪，竟在近门口的柜子“背面”。另外隔壁房间床头有十里香，床尾有梅花镖，当然，如果怕漏掉好东东的话，不妨顺着墙摸一遍吧！先不要用密道，出房门后可遇到三个黑苗族的人。到楼下门口又遇到一个醉汉要酒喝，先不要管他，到厨房去把酒菜送到楼上有两个人的房间里。客人嫌酒太难喝，趁机把酒收起来，拿给楼下的醉汉，那人本来答应喝一口，但是竟然把酒全喝完了（真是醉鬼本色！），为了表示歉意就答应传授逍遥武艺，再到厨房去。婶婶拿50元叫逍遥去买虾，于是出门去探险啦！

先和村民都说过话（烦是烦一点，但交谈是情报的来源，离开它就玩不转了），如果遇到秀兰，她说要给逍遥一个东西，连续交谈三次可得布鞋，白送的耶（又欺骗纯洁少女的善良感情，够无耻的）。然后就可以到右上方的菜市场买虾了，一开始要过市场而不入，一直走到路的尽头，看到一艘船，再转到地图的左上方走到尽头，再往左下方一直走，按空白键可以拿到藤甲。回到市场才发现，根本没有虾，原来最近海上风浪大，船都不出海了，自然无虾可买。返回时，香兰慌慌张张跑来通知婶婶病倒了，到客栈婶婶的房间发觉婶婶病得很重。逍遥从小虎子的口中得知仙灵岛上有仙丹，便决定上仙灵岛找仙女。求药出门时在门口遇到苗人



首领，给破天槌以破解仙灵岛的阵法，再到菜市场旁的港口（刚才已经去过了，就不多讲了）找张四去仙灵岛。到了仙灵岛后，张四在外面等，你就孤身闯进去啦。进仙灵岛前一开始有三个芦苇飘，搭着右边的芦苇飘，可找到一朵莲蓬，走到前面按几下空白键，就可得到雪莲子！



进去后找到6座石像，分别用破天锤击破，有个宝箱有五张灵符的最好拿一下，石像都打破后回到起点，踩一下发光的石板，通往仙灵洞天的路便出现了！

－仙灵岛－

免费物品：行军丹（进岛前对张四多聊聊吧，蛮有好处的），雪莲子，风灵符，雷灵符，水灵符，火灵符，土灵符，水果×6，鼠儿果×5，止血草

进入仙灵洞天后，从树上摘些鼠儿果和水果解解渴吧。跟着石板路走，到了门口被一股强大的力量场挡住了去路，到下方的湖附近可以找到一堆衣服，原来仙女在洗澡，于是，忍不住便偷看了……

…



——咦？怎么会有女孩子的衣裳难道……这种地方，如此貌美的姑娘……莫非真的让我遇上了仙女嘿……有了！（李逍遥见色起意，模仿董永，偷了仙女的衣服，也准备来一个《天仙配》）

——咦……我的衣服呢？

——你在找这东西吗？

——你……你是谁!?

——我是谁你不用管，只要仙女姐姐赐给我一颗仙丹，我就把衣裳还给你。（够无耻的！）

——仙丹……?！那是我师父的遗物不可以随便给别人

——那……你就要光着身子回家罗！

——好……好嘛…… 我答应你可是……你先把衣服还我！

——真的!?

——啊……!！你不要看！

——是……我没看见！

——你……你把我的衣服放着走到五丈……不！十丈外等我穿好衣服才可以回来，不许回头看喔！

——是的……我走。

——你答应过的喔真的要给我。（他倒怕人家要无赖！）

……（李逍遥走到一边等待，好漫长的几分钟啊！）

——仙丹仙女姐姐！我可以回头了吗？仙女……咦？…人呢？怎么…突然打起雷了?！哇…这!？雷公饶命啊！下次不敢了！（李逍遥本色尽现，两腿一软，跪在地上，大呼小叫！）

——你……你好不要脸！怎么可以……可以……你到底是谁？你为何来此？

——哗……果然是仙女！哇……仙女饶命！（这个时候还不忘奉承，实在是高！）

——从实招来！不然……不然……我劈死你这淫贼！

——不不不！杀生不好，杀了人会下地狱。仙女姐姐最温柔、最可爱、最心地善良！要不是小的婶婶患了重病，命在旦夕，小的为了求仙丹灵药医治婶婶，才出此下策。只要仙女姐姐愿意大发慈悲救我婶婶一命，小的愿意一死，保全仙女姐姐的名节。

——这么说……你是为了救你的亲人？

——是是……小的听人说仙灵岛上大慈大悲的仙女，有起死回生的仙丹灵药，所以……

——你……婶婶对你很好罗？

——犹如亲生爹娘！
——那……你爹娘呢？
——我……我从小就没有爹娘是婶婶一手把我带大的……
——原来……你和我一样……
——好吧……你跟我来……
李逍遥跟在灵儿后面进入了水月宫。

-水月宫-

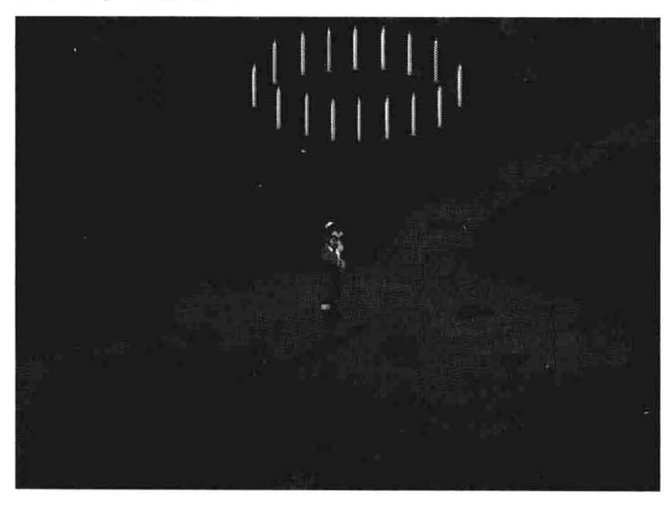
免费物品：观音符×3，苗刀，金创药，泉水

水月宫前草地上有龙涎草，第一次去水月宫时，走进入口又走出来跟带你上水月宫的人说话，可得行军丹。走入房子后到处搜宝箱，墙角有一个宝箱，第一次拿了符之后再拿一次，就可以得到苗刀！再到左边房间拿紫金丹。出门遇见姥姥。姥姥见面就准备一掌打死李逍遥，怕他泄密。灵儿求情，姥姥一听李逍遥的“恶行”，登时火冒三丈。
——你好大的狗胆哪！竟敢欺负我宝贝的灵儿？
——那……纯属意外……意外！（不是吧！）
——我给你两条路选！一是娶灵儿为妻，永远不得离开仙灵岛；二是……留下一双手一条舌头让你永远无法说出水月宫的秘密！
——那……没第三条路了吗？（不愧为天下第一小混混！）
——要我现在就吃了你也行！
——我娶……我娶！（小阿三的本色又出来了）
于是，李逍遥被强迫娶妻，当夜……

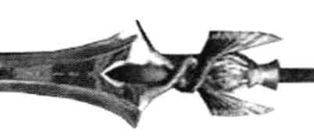


赵灵儿低头吟唱着：
既不回头，何必不忘；
既然无缘，何需誓言。
今日种种，似水无痕；
明夕何夕，君已陌路……（好感人哪！）
赵灵儿说着说着就哭了起来。
——你不要这样嘛……我……我既然答应说要娶你，就一定说话算话！等我婶婶病好了，我请她老人家做主，正式上门来提亲！
——可当真……？
——句句出自肺腑……相信我。（长这么大，李逍遥可能第一次这么负责任）
一夜过去……

然后计划逃走，逃回家后把紫金丹拿给婶婶吃，结果遭人攻击，逍遥丧失记忆。晚上利用密道出门，在门口遇见苗人首领，说了一堆话后出门，到秀兰家得知秀兰父亲气喘病发作。至隔壁洪大夫家敲门，请他治病解决后，从西北边出去到山神庙，找醉道士学习剑法去也！
——前辈！请您收我为徒。
——贫道一向漂泊惯了，不想收徒弟。
——前辈……求求您……晚辈愿意孝敬您下半辈子，跟随您行侠仗义，云游四海……
——你学此一招剑法，便可一生受用无穷，你我缘尽于此，回家去吧……



——前……前辈！还不知道您尊姓大名呢！
远远传来宏亮的朗诗声：
御剑乘风来，除魔天地间；
有酒乐逍遥，无酒我亦癫；
一饮尽江河，再饮吞日月；
千杯醉不倒，唯我酒剑仙。（帅呆了！）
——酒……剑仙？
李逍遥学成“御剑术”



－十里坡－



免费物品：龙涎草，止血草

看了一断精彩的动画（极其优美）后，心情不错，高高兴兴地回家，不想房间被强租了，无法进入。从下方柴房密道爬绳子上去（先存盘），调查床旁边的布袋，竟发现可爱的灵儿［发生事件］，与苗人战斗，再找张四去仙灵岛救姥姥，到了水月宫，二人环顾四周，只见水月宫内众人皆倒卧于血泊之中，显然全都遭到苗人的毒手。姥姥临死前交待李逍遥要带灵儿回故乡找到她的娘亲的下落。



－余杭县－

免费物品：包袱，＄500，手卷，绣花鞋，玉镯，铁剑，金创药×2，还神丹×2



将姥姥埋葬后，返回客栈先和躲在门口旁的小虎谈话，小虎告知苗人寻仇（先存盘），进门与苗人博斗。苗人被打败，于是挟持婶婶，李逍遥一下傻眼了。结果，让人惊奇的事情发生了，只见婶婶左手轻轻一摆，硕大的苗人风筝一样飞了出去。

——谁是老太婆呀！你们这几个不长眼睛的混蛋先给我打听清楚老娘是何许人物？竟敢在我的店里撒野？要闹事就给我滚到别处去，小心老娘折了你们的骨头拿去熬汤！（够酷！）

——喂……黑脸的？喂……（李逍遥又来劲了！）

——糟糕……一不小心用了穿云掌，这胖子大概没救了……

——哇……婶婶！你好厉害喔……

——这种三脚猫货色我才不放在眼里，想当年你婶婶我……算了……不提了。

婶婶决定让逍遥与灵儿结伴寻母。晚上，临走前婶婶交给逍遥一个布包，里面有一本书、绣花鞋、玉镯，使用书后可学到两个新法术，其中飞龙探云手满实用的（好爽！从今以后可以到处“借”别人的东西了，可别跟着学坏哦！），在后山有许多蜜蜂，当你学会飞龙探云手时，可到后山打蜜蜂，偷蜂王蜜，再逃跑，再打蜜蜂，反复的打，最好打到看到蜜蜂就不由自主地难受为止，这样可以升许多等级，还可得到许多蜂王蜜。出门到港口，找张老板搭船去苏州。

－苏州城－

免费物品：净衣符，腌肉，珍珠，十里香，八仙石

付费物品：

小吃贩：烧肉，酒，水果，茶叶蛋，糯米糕

兜售贩：糖葫芦

杂货小贩：发饰，翠玉金钗，绣花鞋，银针，铜镜，玉镯，香袋

药铺：雄黄，止血草，行军丹，金创药，还神丹，还魂香

铁铺：甲，锁衣，武士披风，长剑，大刀，越女剑，芙蓉刀，铁履，铁护腕

卖东西：当铺

细节1：要以＄400买到银钗。在救刘晋元前去找杂货小贩，毫无选择余地地买下。

细节2：如有糯米糕时和小吃贩旁的小孩讲话，会被他吃掉。

细节3：别拿肉包子砸狗！当铺里的赌鬼会向你借＄50，药铺里的少女会向你借＄100，都是有去无回。

一上岸看到两个人被一个女的鞭打，刁蛮的林



月如出场了。打败林月如（多用探云手，她可是个阔小姐，钱多得很）后，把她吊在树上。进城去在城门口听见求救声，返回才知道是假的，再进城，又听到求救声，返回后看到两个歹徒正准备劫财，不过被李逍遥捷手先登，只好劫色了……



打败两人后月如留下一把剑，就当定情信物收起来吧！进城后得知比武招亲的事，在当铺有个人要借钱，然后进客栈的赌场中看到一个人被打。出手相救后，认识了被打的书生刘晋元。出客栈时遇到一个算命仙，给他算命，然后去看比武招亲。又遇到刘晋元，一起去比武招亲，上台比武打败月如（先用探云手可得1000多文钱，阔小姐嘛，狠狠地偷吧），被迫与林月如订下婚约，逍遥无奈地住进了林家堡。在东厢房，逍遥出房门在庭院中与月如谈话。



——林姑娘，我能否私下问你一个问题，请你老实回答我。
——你说啊！?
——你……当真想要嫁给我？
——不是我嫁给你，是你入赘到我们林家！
——不是指这个，我是指比武招亲太草率了，这门亲事不一定要算数（逍遥想到她鞭打别人的样子就怕怕，这要娶了她，每天不被打成粽子才怪，还是赶紧溜之乎也）。
——没关系，我爹说了就算
——这…其实我今天上擂你与你比武，只是想化解误会，并未想到招亲这一层……
——嘻…谁叫你要打赢我，现在全苏州城的人都知道你是林家的新姑爷了，难道你想赖帐不成？
——可是…我们认识才不过二天
——说了半天，原来你讨厌我！
——不…而是…我总觉得这样太随便了
——我才不是随随便便的女人呢！我在做什么，心里清楚的很！（甩不掉了！太“苦”了）
——你该不会是为了昨天的事还怀恨在心，故意捉弄我吧？
——嘻…你说呢？
李逍遥没招了。

－林家堡－

免费物品： 香袋，＄65，木鞋，金刚符，止血草，银针，绣花鞋，玉镯

到西厢房和灵儿聊聊，到前厅会有算命仙来合八字，突然西厢房发现妖怪。逍遥和月如赶往西厢房，发现大蛇遁走了，灵儿也不见了，两人并肩追至隐龙窟。

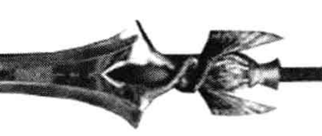
－隐龙窟－

免费物品： 还神丹×2，银针，雄黄×2，忘魂花×2，＄300，银钗，铜镜，珍珠，玉镯，铁履
关键物品：石钥匙

打遍隐龙窟，找到蛇妖男并打败它（打蛇妖男时，用银针或忘魂花丢它使其不能动，即可轻松获胜），进去后发现里面全是女人，但是看到人就跑，先把宝箱搜乾净（里面有一批宝箱不知为何无法得手，不过95版拿得到）。再到最里面打败蛇妖女（要小心她的催眠术）。解救了人质，用石钥匙打开锁着的那道门出去，出来后可以见到白河村。

－白河村－

免费物品： 试练果，神仙茶，九阴散，九节菖蒲



付费物品：
煎药童子：雄黄，止血草，行军丹，还魂香，九节菖蒲，蜂王蜜
伙计：糯米
骆员外：护心镜，铁锁衣，柳月刀，红缨刀，梅花镖，武僧靴，天师符，观音符，金刚符
卖东西：当铺（骆记总管）

关键物品：银杏果，钓竿，鲤鱼，补兽夹，鹿茸，六神丹

到北边找到韩医生和灵儿，韩神医家一进去左转，有一房间，里面有一些好东西，把医生给你的药方拿给门口的煎药童子，他会告诉你需要人参、雪莲子、何首乌、银杏子、鹿茸、鲤鱼这些药材。你只要找鲤鱼、鹿茸、银杏子就可以了，其它的月如会帮你找。先到下方渔夫家中借钓具，再到湖旁边使用钓具就会得到鲤鱼，然后从下方出村庄。村门口有人告诉你路上放了捕兽夹，走一段路后看到补兽夹后，把它拿起来，放到鹿常跑的路上，然后把鹿“赶”到捕兽夹上。走到鹿的身边可以得到鹿茸，然后回村庄韩大夫家。在韩大夫家后面有一颗杏树，检查一下可得到银杏子，把药材集全后拿给煎药童子，把煎好的药拿给灵儿喝。灵儿复原后加入战团，棒极了！三人决定去抓鬼。从西边的桥出村庄，先往玉佛寺。



－玉佛寺－



免费物品：念珠×3，驱魔香，草鞋×2，净衣符，观音符，罗汉袍
关键物品：玉佛珠

进去玉佛寺后，打败三和尚（智修身上有许多舍利子，多偷偷），再打败大师可得玉佛珠，将玉佛珠装备在灵儿身上可使灵儿能力大增（第一次拥有超级装备了！），然后再转往北方乱葬岗。

－乱葬冈－

免费物品：布袍，大蒜×3，引路蜂×2，糯米，雄黄酒，＄750，珍珠，净衣符×2，还魂香，止血草×2，十里香，还神丹，天师符

在乱葬冈找到一发光的入口后进入将军冢（如果灵儿身上没有装备玉佛珠则进不去）。

－将军冢－

免费物品：梅花镖×2，金创药×3，行军丹，铁护腕，铜镜，＄1900，蜂王蜜，护肩，透骨钉，铁履，还神丹，大刀，止血草

哇，将军冢好烦啊，踏来踏去，爬上爬下，累死了，不过不好，总还有些宝可以捡，不至于太无聊。啊，终于要找到将军了！

尽你的能力找到一副里面躺着将军的棺材（迷宫很大，在打疆尸迷宫时，遇到鬼婆婆的话，别一下打倒他，耐心的等她招唤怪物，然后打怪物，但不要打鬼婆婆，等几次之后再打鬼婆婆，嘿嘿，你就可以看到满满的经验值啦），打败他后掉入血池。

－血池－

免费物品：还魂香，观音符，透骨钉，还神丹
关键物品：土灵珠

最后走到一有漩涡的地方，先存盘，打败赤鬼王可得到土灵珠（从此不需要引路蜂了）。使用土灵珠后回村庄向韩大夫辞行。不料大夫的女儿梦慈被抓走，逍遥一行前往鬼阴山搭救韩梦慈。

－鬼阴山－鬼阴坛－



免费物品：袖里剑×2，吸星锁×3，金创药×3，赤蝎粉×3，止血草×5，迷魂香×3，行军丹，鼠儿果，武士披风，铁锁衣，还神丹×2，戒刀，梅花镖

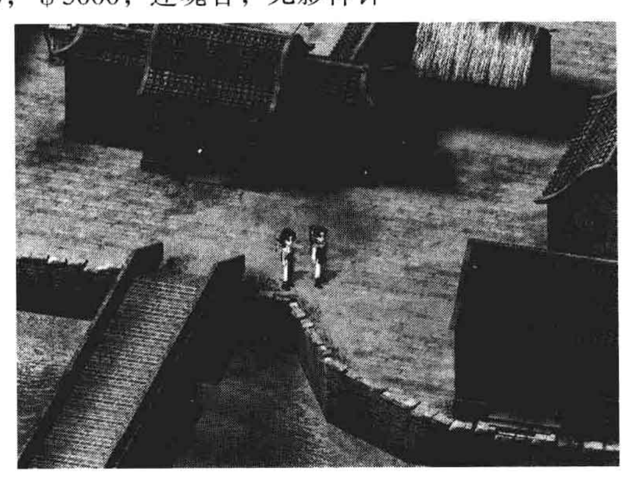
细节：想都别想要去练到 35 级以上去打败石长老，那是浪费时间，因为石长老不会给你经验值，而且本来剧情就注定是要你输。

打完苗人后，不停地走岔路，进洞，最后终于找到梦慈（先存盘）。

找到梦慈后，正要带走，石长老出现，打起架来。记住，先打几轮，然后让灵儿多补两个人的生命值，李逍遥多偷几下，石长老身上有不少好东西。反正也打不过，还不如多捞点。战斗后一定失败（不过也有玩家经过辛苦的修炼后，终于干倒那讨厌的石长老，结果得到金钱 10 经验 10，有兴趣者不嫌烦，可以试试看），被关起来，灵儿被绑走了，从另一侧的门追下去，直到扬州城。

－扬州城－

免费物品：糯米糕，腌肉，天仙玉露，疾风靴，赎魂灯×2，隐蛊，霓虹羽衣，菩提袈裟，袖里剑×5，＄5000，迷魂香，无影神针



付费物品：

酒铺：酒，雄黄酒，水果，烧肉，腌肉，糯米糕

南北铺：紫菁玉蓉膏，九节菖蒲，还魂香，灵山仙芝，龙涎草，金创药

兵器铺：九截鞭，玄铁剑，青锋剑，青铜甲，铁鳞甲，护心镜，武僧靴，鹿皮靴，翠玉金钗

关键物品：布包，紫金葫芦

细节 1：女飞贼家的地窖里有一个宝箱是空的，但是它会骗你拿到紫菁玉蓉膏。

细节 2：花＄100 去探监。注意！在监狱里有一个官差会再要你付＄300。别理他，选“否”项，然后看李逍遥耍老大。

进客栈说要住，走到房间内到了晚上被惊醒，原来遭小偷了，从左侧房间追出，走屋顶直到遇到女飞贼头目。打败女飞贼头目后把遗留下的布包交还给隔壁间的古董商。没想到反被诬赖，外出往北边过桥，右边与三姑六婆交谈，得知寡妇家有密门。进去与寡妇谈话，月如吃醋跑走了，从客栈的房间上屋顶追回月如，未成后再返回进入井中，找到紫金葫芦［发生事件］，被官差抓走后被毒打一顿（一定要招，免得被打），县令答应让逍遥去找证据，出衙门到姬三娘家，走到神桌前踩机关会出现密门。进入后追到姬三娘并打败她［发生事件］。李逍遥的冤枉得以洗清，出扬州城往北走，进入山谷。

－山谷－

免费物品：＄1000～＄1500，止血草×2，冰蚕蛊，十里香，龙涎草，银杏子，食妖虫×3，忘魂花，毒蟾卵×18，鬼枯 ×2，紫罂粟×2，化尸水，引路蜂，孟婆汤，幻蛊，傀儡蛊×3，九阴散，碧血蚕，隐蛊，五毒珠，蛊×9，雪蛤蟆，灵蛊

关键物品：布包

细节：路上遇到秀才，他想雇你当保镖，先不要答应，等第二次答应时他会加钱，可得到 1500 元，多得 500 元钱，就一句话功夫，真爽！

在凉亭外遇到剑圣警告有血光之灾，还是继续走，但是秀才吓跑了。走到半山腰发现中剧毒死亡的古董商，搜索后可得一布包。走到最上面遇到金蟾鬼母，跟着她进山洞，没想到被轰出来，走出来后不甘心，又进去，那金蟾鬼母现出原形，且带了一只蛤蟆精，打败它们后，调查蛤蟆精可得五毒珠，进后面的山洞（右边都是宝箱，左边可出山洞），出来后看到一间客栈，进去休息一下［发生事件］，出门外救醒盖罗骄后，继续赶路来到水仙尊王庙。

－水仙尊王庙－

付费物品：糖葫芦

需先与船家谈话，遇到月如的伯母后，一同前往京城。

－京城－



免费物品：紫金葫芦，银针，＄3000，试炼果，龙涎草，忘魂花，蜘蛛卵×18，十里香，蜂巢，醍醐香，缠魂丝，止血草，九节菖蒲，灵山仙芝

付费物品：

兵器铺：金童剑，玉女剑，龙泉剑，金蛇鞭，精铁战甲，金缕衣，鹿皮靴，疾风靴，霓虹羽衣

药铺：九节菖蒲，驱魔香，九阴散，天香续命露，赎魂灯，紫菁玉蓉膏，金创药，雪莲子，天仙玉露

黑店：银针，透骨钉，袖里剑，雷火珠，毒龙砂，吸星锁，无影神针，血玲珑，引路蜂

茅山道士：金刚符，净衣符，灵心符，天师符，风灵符，雷灵符，水灵符，火灵符，土灵符

酒馆：酒

卖东西：当铺

关键物品：情书，玉佩，符纸，檀香，蜡烛，酒

细节1：要得到紫金葫芦和灵葫咒，在打毒娘子前拿布包去找在最靠近尚书府的那间民宅里的妇人。

细节2：找最靠近尚书府的那间民宅旁的乞丐，再去怡红院找他老婆，顺便花＄2000嫖妓（不过没有真嫖哦，只是想想而已），找老鸨说你不满意。回去找那个乞丐。

细节3：你只可以跟刘夫人拿3次＄30000，而茅山道士的收费竟然是＄15000，别花过头了。

细节4：在客栈里再次遇到在苏州城的算命仙。如果您对在苏州城的行为良心不安，去和他讲两次话，给他＄500。

细节5：你可以打败彩依，但你只有5回合解决她。解决后可以拿到5000经验值！（要使劲偷东西，最后用“乾坤一掷”轻松搞定，不要舍不得哟），要不然就撑个5回合让她自己逃了，损失就大了。如果不小心被她干掉，放心，游戏不会结束的，你的生命还是全满。

至尚书府中得知晋元身染重病，至后花园（后花园内花圃中有一瓶天仙玉露）晋元房中看晋元，再出尚书府，把古董商的布包交还给尚书府对面的那一户人家，对方将以紫金葫芦做为谢礼并可得到灵葫咒（可炼药，1个试炼果需4个行军丹，1个舍利子需5个行军丹，孟婆汤＝试炼果，蜂王蜜需6个行军丹）。在怡红院（在京城的妓院里有好东西，顺便解决客栈前乞丐的问题）。右方有一乞丐可探听到两个消息回尚书府。月如的父亲林天南追来，并要求跟逍遥过招，只要能挡住他的七诀剑气就可以了，不必做攻击，可用探云手从他身上偷得龙泉剑一柄。事情解决后，到晋元房间叫醒晋元出来后往大厅走，半路上遇到刘夫人，再谈一次话可得30000元，要逍遥去请道士，出门后别急着请道士（先用这些钱去买武器防具，不够再回刘夫人那儿要（这下可要借机大赚一笔!），只能拿三次喔，记住，剩下的钱不要要低于15000，否则游戏就玩不下去了。等买够了再去请道士。

客栈一楼有个算命的，把以前欠他的钱还他，再交谈一次他会给你箴言，到二楼请道士除妖，结果妖没降掉，道士却被吓跑了。出晋元的房间，发现所有人都睡着了。至夫人房间发现晋元不见了（请顺便把宝箱拿着，后面会用到），调查夫人两次后离开，出尚书府，在尚书府旁的水里发现一具“尸体”，把“尸体”捞起来，赫然发现是酒剑仙，救醒后，酒剑仙需要蜡烛、符纸、檀香（以上在尚书府都有）、酒（在客栈买得到），把这些东西交给酒剑仙，酒剑仙做法灭妖，事后却睡着了，月如自己跑去找妖怪，逍遥放心不下，只好追过去。往晋元房间方向走，半路上遇上蝶精彩依，与蝶精彩依交战，打败后可获5000经验值（但先用探云手偷2、3瓶天仙玉露，再用乾坤一掷即可打败）。蝶精跑后追到最北方森林内，尽可能找到毒娘子打败它，［发生事件］跟随酒剑仙到蜀山剑派。

－蜀山剑派－

免费物品：圣灵符×4，金刚符×4，九阴散，灵葫仙丹，雪莲子，天仙续命露，紫菁玉蓉膏，酒×2

关键物品：玉佛珠、雷灵珠

这儿有一段动画，可能是整个游戏中最经典的，极其优美，可仔细欣赏。



蜀山仙剑派房内柜中有紫金玉容膏和天香续命露，这可是好东西，先拿着再说。跟酒剑仙、剑圣谈话过后，到左上方房间桌上拿玉佛珠，再和剑圣谈话［发生事件］，学会了一些法术，包括酒神（酒神其实可用无数次！当酒神用九次后，再用时系统会说不能用，但是只要你有酒，用一万次也没关系，所以不要轻易相信别人的话哟，包括我的，嘻嘻）。逍遥决定进锁妖塔中救灵儿。

－镇妖塔－

免费物品：

第一层：舍利子×2，雷灵符，观音符，火灵符，土灵符，还魂香，风灵符，金创药，银杏子，水灵符，天师符，试炼果，金刚符

第二层：龙涎草×2，圣灵符，观音符×2，女娲石，银杏子，紫菁玉蓉膏，赎魂灯，蟠果，还魂香

第三层：七星剑，天师道袍，蜂王蜜×3，十里香，灵葫仙丹，孟婆汤

细节：和蜀山前辈之灵的这一场是选择性战斗。你可以不去动它，但是你就拿不到七星剑和天师道袍加上2500点的经验值。所以还是打一打的好。

第四层：驱魔香，捆仙绳，玉菩提，鬼针胄，袖里剑，龙涎草，金刚符

细节：找不到驱魔香和鬼针胄吗？在第四层刚开始不久你会看到三条岔路，驱魔香在上面那条路里，鬼针胄在中间那条路里。两样物品的箱子都是嵌在墙里。注意到墙脚上不寻常的棕色小角了吧！那就是了！

第五层：九节菖蒲，灵山仙芝，灵心符，舍利子，天师帽，凤鸣刀，十里香，灵葫仙丹，蟠果，忘魂花

关键物品：天书

细节1：可以选择9回合解决天鬼皇，酒神，乾坤一掷和斩龙诀各一次就解决了。虽然剧情要你输但杀了它，赚五千点经验值。

细节2：沉思鬼的问题不会回答，没关系，去找天书解答。

第六层：傀儡蛊×2，赎魂灯，观音符，紫菁玉蓉膏，试炼果，八卦镜，蟠果，圣灵符，九节菖蒲

第七层：双龙剑，孟婆汤，试炼果

细节：打七星磐龙的顺序没有规定，所以你跳着打也可以。

塔中有一个被锁在壶中的天鬼皇，在打天鬼皇时，用飞龙探云手可以偷到天香续命露，救他出来，他会帮助你，不过要先打一架。再到北方铜门前他就会帮你把门打开。再上一层有个人会在传送点前问一个问题：“先跨左脚或是右脚？”不要着急，到左上方的地上找到一本书里面有书中仙，把他带去解决这个问题。到了塔顶后找到灵儿。

——逍遥哥…哥…（太甜了！）

——灵儿……真的……真的是你吗？



——我只是丑陋的蛇女，又失去化成人形的能力。活着对我来说……已经没有意义。你…又何必犯险来救我？（考验的时候到了！）

——不…不可能！我的灵儿…我的灵儿是……

赵灵儿于是吟诗一首：

“仙灵仙岛藏仙踪；

翩翩少年把仙求；

仙宫仙女不相识；

错把牛郎当情郎。”



打败镇狱明王，决定破坏塔逃出去（镇妖塔中，有一种怪物会一直复制（不要打到剩下一只，那样他就不复制了），每复制一只都可以偷到试炼果（每颗可以加防御力二或三点，太有用了，多偷点），通常遇到一次都可以偷到十颗以上。然后需潜入化血池中，走到右下方有个漩涡的地方跳下去打败每个守护龙（按法术的相克原理可以很轻易的打败），把守护龙全解决后，镇妖塔倒塌，三人面临着灭顶之灾。醒来时已在圣姑家。

－圣姑家－灵山－神木林－树洞－桃花林

圣姑家免费物品：金蚕王×2，碧血蚕×2，无影毒，断肠草×3，毒龙砂×3，炼蛊皿，九阴散，蛊×9，试炼果×2，鼠儿果×99，血海棠，忘魂花×2，九节菖蒲，龙涎草，醍醐香，紫罂粟

关键物品：香蕉×2。

细节：在圣姑家旁有一棵树可以拿无限的鼠儿果，但你的总数只能为 99 颗，所以不要太贪。

灵山免费物品：

试炼果，断肠草。

神木林免费物品：

蟠果×2，灵山仙芝×3，醍醐香，忘魂花，九节菖蒲，玉菩提，龙涎草×2，银杏子，试炼果



树洞免费物品：炼蛊皿，驱魔香，傀儡蛊，灵葫仙丹，引路蜂，无影神针，捆仙绳，血玲珑，乾坤镜，紫金冠，磐龙剑，金蚕王，苗刀，＄20000，珍珠

桃花林免费物品：

蛊×9，冰蚕蛊，爆烈蛊，赎魂灯×2，火蚕蛊，傀儡蛊×3，银针，女娲石×3，天仙玉露，金创药×2，还魂香，铜镜，紫罂粟，酒×5，茶叶蛋，灵葫仙丹，蜂王蜜，雄黄酒×2，龙涎草，玉镯，雪莲子，醍醐香，神仙茶×2，灵蛊，寿葫芦

细节：这个地方是支线剧情，不来也可以。如果要来，在李亿如出生前行动。赵灵儿重新加入队伍后此剧情会消失。不过在离开树洞后立刻来，会在要离开桃花林前多出一段对话。

获救后月如死亡，灵儿垂危，需要凤凰蛋、麒麟角医治。圣姑家有金蚕王和一些好东西，多找一找。唠叨一阵子后出门，在门右边有香焦，老婆婆家外右边的树，可以摘到鼠儿果（可以反复拿到大理城卖掉，如果你有耐心的话就在这里攒银子买金蚕王吧）。搜查香蕉树可得两串香焦，先到森林去找凤凰蛋。途中使用风灵珠进入桃花源（如果等赵灵儿复苏加入再进去，就没有木道长的情节）。在桃林深处打败木道人后可得寿葫芦，装备寿葫芦。在桃花林中遇上会使风术的石头怪物，可利用飞龙探云手来收集女娲石（不要消灭这些怪物），然后以金蝉脱壳脱身，继而又重遇它们重复以上步骤，周而复始地，将可获得无数的女娲石。此方法之使用取决于李逍遥的寿葫芦酝酿出无限量的灵力，使用恢复系的法术维系阿奴以及其本身的体力，而每回合中阿奴只管防御，同时装备上风灵珠便可减少其伤害程度。（此方法亦可用于其他身怀着好东西的怪物，只要阁下有耐性的话！）在大理城的药铺中买许多金蚕王，先给阿奴吃，然后再到桃花源找有天仙玉露的怪物，用李逍遥的飞龙探云手偷，再用阿奴逃跑，一直反复的做，就可以偷到许多天仙玉露，再拿到大理城卖，把卖的钱拿去买金蚕王，一直反复的做，等级就可以升到极限，攻击和防御都是 999。到了森林后，一直走会遇到两只猴子，给了香蕉才会让你过去，过了第二只猴子再往前走会换画面，然后每走到画面中有两条路的（一看就知道有一条路是死路的不算），遇到岔路依序走→右左左左右左，即可到达。找到凤凰后打败它（用天罡战气加醉仙望月步，很快就可打死凤凰），但是凤凰蛋被偷了，后面发生的事件让李逍遥吃遍了苦头。



跟阿奴交换条件答应她帮她找水灵珠，进洞窟后发现没啥东西（打树妖时用飞龙探云手可得金蚕王两只）。宝箱搜括完毕后由另一侧踩机关开门出来回大理城。大理城当铺右上角的架子有个地方是空的，可以走到别的房间。



－大理城－

免费物品： 鸡蛋×2，丝衣，盐巴×3，火蚕蛊×3，酒×4，珍珠，冰蚕蛊×2，护腕，蛊，披风，蜂王蜜×3，还魂香，雪莲子，迷魂香，＄580，玉镯，蜂巢，幻蛊，水果，行军丹，金创药

付费物品：

武器铺：苗刀，鬼牙刀，鬼头杖，天蚕丝带，虎皮靴，豹牙手环，血玲珑，无影神针

蛊店：蛊，金蚕王，食妖虫，碧血蛊，蜂王蜜，驱魔香，十里香，赎魂灯，毒龙砂

药铺：九节菖蒲，金创药，紫菁玉蓉膏，灵山仙芝，雪莲子，蜂王蜜，灵葫仙丹，驱魔香，九阴散

冶铁铺：冲天冠，鬼针胄，莲花靴，龙鳞靴，凤纹披风，乾坤镜，雷火珠，捆仙绳

到左上方找到开会的族长，再到右边骗开守卫进火麟洞……

－麒麟洞－

关键物品：火眼麒麟角，火灵珠。

尽量找到火麒麟将它打败，可得火神珠和麒麟角，再到右方神殿去，祈祷后会回到十年前。一开始遇到一个人带着一小孩遭到围攻，打败二名士兵解救他们，再打败追来的三名士兵［发生事件］，到王宫集合。

－黑苗王宫－

免费物品： 圣灵符×2，女娲石×7，步云靴，傀儡蛊×3，＄13600，八仙石×3，玉菩提，舍利子，金蚕王×2，女娲石，雪蛤蟆，银杏子，试炼果

关键物品：天蛇杖

原来发生了政变，到王宫右方的牢房，与娘娘谈话，她需要天蛇仗，进大殿中间的门可通往地下室，进去后找到石长老说完口令后可通过，进去找到天蛇仗，回去拿给娘娘［发生事件］，被娘娘拖着水遁［发生事件］，进入地下水道。

水中遇到水魔兽，用雷系法术可以轻易打败，但要逃快一点，不然再遇上还要再打一次!!! 是否有许多人妄想将巫后的道具换下呢？但会发现巫后什么道具都不适合。告诉大家一个好消息，这是有可能的！只要你随身带着豹牙手环，到时给巫后换上即可得到圣灵珠！虽然后来灵儿自会得到，早点拿也不错嘛。找到出口后［发生事件］，醒来时又回到了十年前的余杭县。



－余杭县－

关键物品：凤纹手绢，木剑，水灵珠。

细节：

去听客栈前的洗衣婆闲聊，李大娘的身份竟是……!!!

到山神庙去找到刚被逍遥救的两个人，他会要你拿手绢到港口给一个人。拿到港口去给一位商人（灵月宫主）。事件解决后，逍遥的婶婶出来找小时候的逍遥，到港口武器店买一把木剑，待会会用到，再走回山神庙，到左上方发现有一条小路，走到一树下发现有宝箱，调查宝箱［发生事件］，小时候的自己出现并要求以一把木剑交换水灵珠，将木剑交给他就可得到水灵珠并回到现实［发生事件］。

已经过了一个月了，阿奴会把蛋壳交给你，回圣姑那儿把两种药材交给婆婆［发生事件］，数月后灵儿生产，但婆婆要逍遥去试炼窟找 36 个傀儡虫，在往部落右方试炼窟途中遇到盖罗娇，打败她后阿奴加入，进入试炼窟……



－试炼窟－

免费物品： 毒蝎卵×18，毒蟾卵×18，毒蛇卵×18，炼蛊皿，蜈蚣卵×18，蜘蛛卵×18，火蚕蛊×5，冰蚕蛊×5，蛊×45，忘魂花×3，化尸水×2，毒龙砂×2，紫罂粟×3，食妖虫×5，醍醐香×3，赤蝎粉×2，孟婆汤×3，碧血蚕×5，苗刀×3，引路蜂×2，缠魂丝×3，迷魂香×2，鬼牙刀，豹牙手环，捆仙绳×3，吸星锁×6，驱魔香×4，金蚕

王×5，赤血蚕×3，灵蛊×2，凤凰羽毛，鬼头杖，幻蛊×2，九阴散×2，傀儡蛊×5，毒龙胆×2，金蚕蛊×3，无影毒×5，隐蛊×2，三尸蛊×3，鹤顶红×3，孔雀胆，爆烈蛊×2，雪蛤蟆×2，女娲石×2，天蚕丝带，天蚕宝衣，魅影神靴，玄冥宝刀，冥蛇杖，无尘剑，金罡珠

关键物品：芦苇漂

试炼窟洞口有三个，从中间的动走进去，一直往右上方走到没有路，进去洞里在一直走，就会到一个有很多传送点的地方。打妖怪可得到傀儡虫(大蟾蜍怕雷，赤蝎怕冰，黄色大蜈蚣怕火，蓝色大蜘蛛怕风，黄色大蜘蛛怕火，紫色多头蛇怕土，红色多头蛇怕冰)。这个地方好难走，不过里面宝物多，多走走也无坊，反正是踩传送点、爬绳子、跳下洞不停地折腾，最后找到一个边上有瓷砖的传送点就到了女娲的墓。

最底层有一面墙，屡试穿不过，不要灰心，最上端的类似岩石处实际上是个缺口，可以穿过，拿到芦苇漂后放到水中，踩上去便 OK 了。过了水上迷宫会有五个女娲神像，各有五个瓶子，在那前面各按一次空白键，可学到五神召唤术，旁边的宝箱里还有无尘剑等宝物，再用土灵珠离开（集满 36 只傀儡虫喔），集满后用土灵珠脱离洞窟，回婆婆那把傀儡虫交给她，灵儿痊愈后加入。回大理城时发现黑、白苗族正打得热闹。

－大理城－

关键物品：天蛇杖，圣灵披风，圣灵珠。

至神殿祈祷后可得圣灵珠等。再到神殿右边的祭坛，在碑文前使用圣灵珠就会出现放灵珠的台子，把以前得到的 5 个灵珠照如此方位放置：东—雷，西—风，南—土，北—火，中—水，全放对后[发生事件]，把地魔兽打败后从地洞跳下，进入地下通道（尽量练等级）。

—地下通道—

免费物品： 白虎之铠，凤纹披风，鬼头杖，毒龙胆，朱雀战衣，紫青玉蓉膏，蟠果，龙纹披风，乌月神刀，圣灵丹，雪莲子，灵葫仙丹，金刚符，神仙茶，玄武战袍

地下通道可是《仙剑》中最复杂的迷宫，怪物很多，很难对付，但经验奇高，平均 700 至 1000 呢，快抓紧时间升级吧！里面各类宝物奇多，而且件件都是极品，千万不要错过。决战在即，多练练绝技，多搜点宝物总要好一点。获得每件宝甲或战衣，马上试着装备一下，什么金蚕王、八仙石、雪莲子都一股脑吃下去，将自己各项指数都要提到最高。

—地下王宫—

免费物品： 爆裂蛊、毒龙胆，九阴散，冥蛇杖、太极剑、青龙宝甲，冰蚕蛊，食妖虫，蛊×9，碧血蚕，隐蛊，鹤顶红、三尸蛊，无影毒，金蚕蛊，血海棠，断肠草，天香续命露×2，雪莲子，赎魂灯，天仙玉露，龙涎草，冲天冠

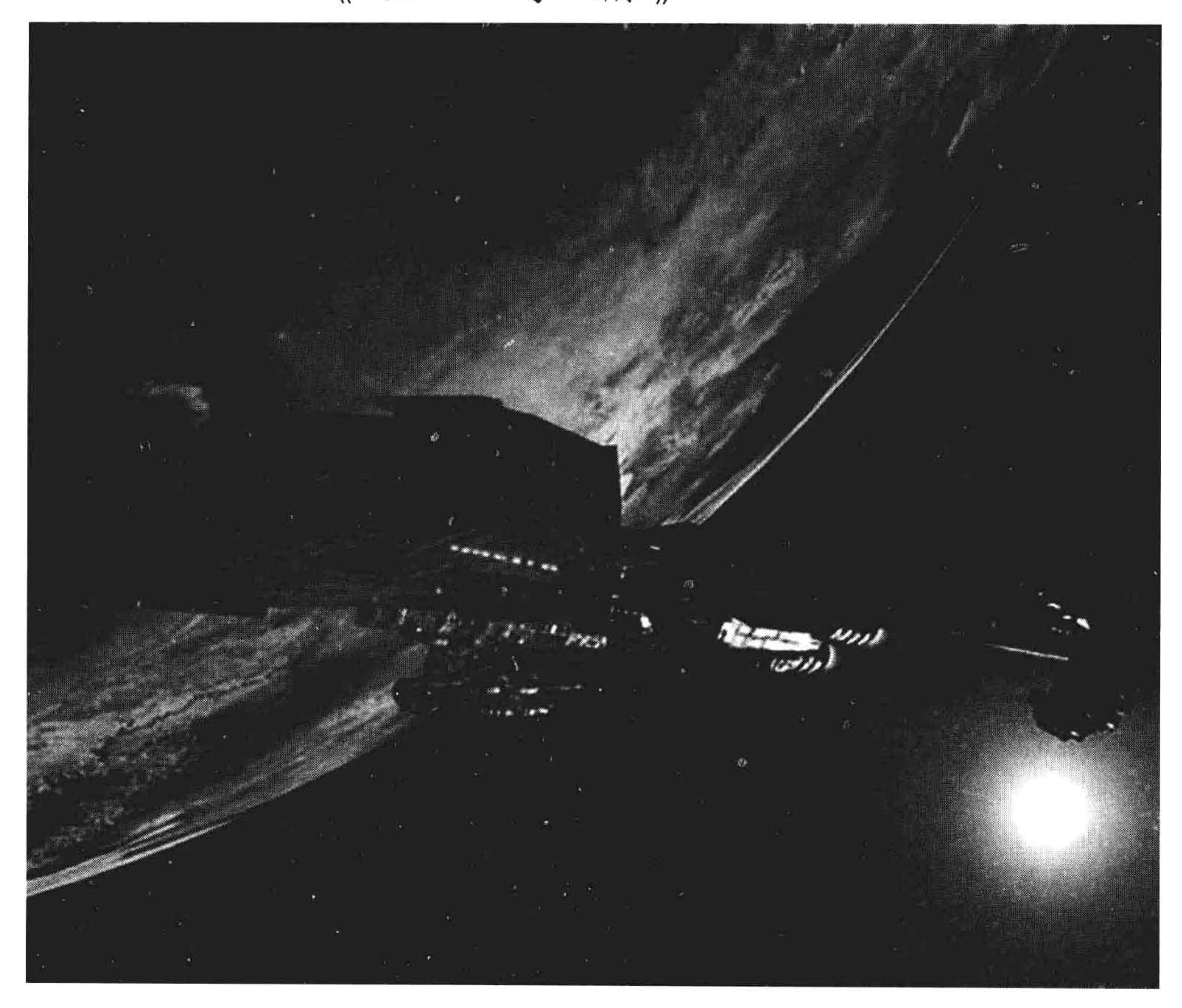
从地下通道走出来去黑苗族的王宫。到大殿去遇到灵儿的父亲（假的）[发生事件]，打败两名士兵后再打败假的国王。解决后请把自己的体力、真气全补满，最好存档。走出后到中间水池中与拜月教主决战（隐蛊＋酒神＋乾坤一掷＋梦蛇）把那家伙干掉后就可以欣赏结局了。



至此，你已经大功告成了！结局有点“悲惨”，凄美绝伦，但是林月如在琼雪当中向李逍遥奔去的美景，还是会让你感到美不胜收，如释重负！接下来要做的，就是长长出一口气，喝点冰镇饮料，好好休息休息。按一般状况，你可能已经在仙剑世界里忘我地游历了好几天了，现在一定疲惫不堪了！游戏结束了，依依别过李逍遥大侠，你该去好好睡一觉了！

钻石级即时战略游戏——

《星际争霸》攻略



《星际争霸》甫一问世，立即成为众多电脑玩家追捧的对象，直至今日，仍是最为热门的电脑游戏之一，长期盘踞在游戏排行榜上，并在很长时间里占据榜首位置，人气极旺。随着网络的发展，《星际争霸》的网上玩家日众，并且在不断膨胀。单从游戏人数来看，《星际争霸》的拥趸可能是最多的。

《星际争霸》的魅力就在于它几乎无穷无尽的变化。三个种族各自特色，其建筑、部队特性、武器存在着根本差异，同一种族的各兵种功能也决不重复。因此可以组合出成千上万的战术来，让你时时刻刻都有新的发现，获得全新的体验。同其它即时战略类游戏不同，在星际的较量中，速度已经不是唯一的决定因素了，战略战术显得更为关键，游戏过程更像是智慧的较量。

正是由于组合多变，无论新手、老手都可以从《星际争霸》中享受到星球大战一样的极限心理体验。

人族攻略

角色选择上，人族是首选的。大家同类，脸熟自然就好操纵多了，不会因为“习相远”而玩不转；另一个方面，则和心情相关，想一想人类的命运攥在自己的手心里，心里那叫个爽！

下面，言归正转，我们来谈一谈人族。

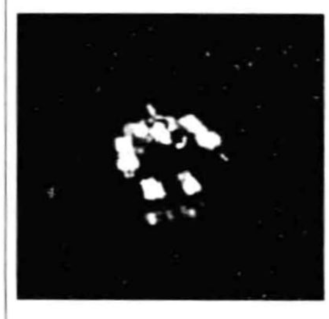
人族，是在很久的年代以前，一群地球上的罪犯，被流放到了外星系。不用说，人作为“万物之灵”，脑袋自然不坏，在游戏中，人族具有超凡的智慧，科技发达。在银河系边际上发生的这场为争夺资源而发动的星际大战中，为了不屈的理想和征服星际的雄心，人族四处搜寻核燃料资源，并同其他种族发生了你死我活的激烈战斗。人族能在这场战争中突围而出吗，这就看各位玩家的能耐了！

人族的优点很多，主要有几个方面：移动能力强，防御强大，兵种武器多样（玩起来比较过瘾，但也要求配合），武器兵种组合可以多变，任何地方都可以修建筑，有隐形飞机，飞船火力强大，科技树无懈可击，可以即时隐形检测，可以修理建筑和大部分部队。

说完了优点，我们再看一看人族的缺点：建筑容易缩起来，需要很多空间；特殊能力需要微操作；容易受到黑蜂能力的影响，建筑物在受到严重伤害的时候会燃烧直至彻底毁坏为止。

人族部队介绍

工程兵（SCV）

图像	属性
 	生命点:60 体积:小型 需要支持:1 消耗:50 建造时间:20 生产基地:主基地 需要:主基地 对地攻击:5 对空攻击:无 射程:1 视野:7 装甲:0(升级后+3) 运输船可携带数目:8个 生产热键:S

SCV是人族最基本的部队，实际上是人族的工蜂。它们完成一切手工劳动，比如建筑和修理，采集气矿和水晶矿资源。SCV在主基地中生产，一次可生产5个。

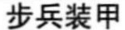
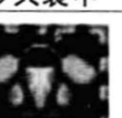
在SCV建造某个建筑的时候，不能命令它去做别的事，除非完成了建筑的任务为止。

告诉你一个不传秘技，可以让你的SCV完成建筑任务后就立即投入采矿工作。方法是先选中一个SCV，然后按住Shift键，选中你想让SCV建造的建筑，之后用右键点击水晶矿或者气矿，然后再松开Shift键即可。

SCV可以开采水晶和气矿，选中SCV后右键点击资源让它们进行开采。一般用两到两个半的SCV去开采每堆水晶，3到4个SCV开采气矿。

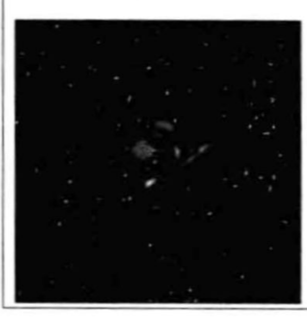
SCV还可以用来作修理工作，所有的人族建筑和部队都可以进行修理，兵营训练的步兵部队（包括机枪兵、火焰兵、特工）除外。

升级（Upgrades）

 步兵装甲	
	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
在工程湾全部研究完这三步升级后可以让SCV的装甲增加3。	

注：代表水晶资源，代表天然气资源，前面数值为需要消耗的数量。

机枪兵（Marine）

图像	属性
 	生命点:40 体积:小型 需要支持:1 消耗:50 建造时间:24 生产基地:兵营 需要:兵营 对地攻击:6(升级后+3) 对空攻击:6(升级后+3) 射程:4(升级后+1) 视野:7 装甲:0(升级后+3) 运输船可携带数目:8个 生产热键:M

机枪兵对任何类型的目标都可造成一样的伤害，只要有足够的机枪兵，就可以对付任何类型的敌人。它拥有远程攻击武器，可以在肉搏部队够不到的地方攻击敌人（比如小狗、狂热者），也可以同时攻击空中和地面的玩家，避免遭到对手的偷袭。

不过，切记一点，机枪兵是属狼的，要依靠人多势众，一定要生产大量的机枪兵才可以使用他们。

虫族的小狗蛮缠人的，机枪兵对付它非常有效。如果带上兴奋剂，升级了 U-238 子弹（增加射程），只要数目足够，机枪兵也可以有效地对付狂热者。

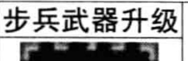
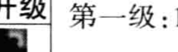
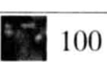
机枪兵是坦克的好帮手。他们可以替坦克搜寻目标，让你的坦克有能力攻击视野外的敌人。如果你的坦克在 Siege（围攻）模式下，会无法还击，成为一堆废铁，不要担心，你的机枪兵可以在敌人试图冲过坦克防线的时候消灭它们，有效防止敌人攻到你坦克近前。就连空中，机枪兵也会替你打点好，灭掉敌人那些想来消灭坦克的空中部队。

机枪兵还可以空投到敌人的 Siege 坦克上（下去之后，由于他们和坦克挨得很近，坦克无法开火），然后迅速消灭敌人，不过最好也带上兴奋剂。

机枪兵还可以用雷达扫描找到敌人的隐形部队，然后带上兴奋剂的机枪兵迅速消灭这些隐形部队，不过要记住尽量使用热键来进行雷达扫描。

怎么样，机枪兵够好的了吧！对这样的兵要关心爱护，最好放在碉堡里，得到更好的保护。只要碉堡没有被摧毁，他们就可以一直对敌人造成伤害。

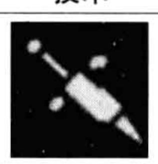
升级（Upgrades）

步兵武器升级	
	第一级:100  100 第二级:175  175 第三级:250  250
在工程湾研究完三次升级之后就会让你的机枪兵的武器威力+6(每升一级武器+2)。	

步兵装甲	
	第一级:100  100 第二级:175 175 第三级:250  250
在工程湾研究完三次升级之后可以让你的机枪兵的装甲+3(每升一级装甲+1)。	

研究 U-238 子弹	
	150 150 增加机枪兵的射程
U-238 子弹可以让你的机枪兵在更远的距离打到敌人。它可以大大增强你的机枪兵的效果。	

魔法与科技（Special Abilities）

研究兴奋剂技术	
	100 100 消耗:10 点生命
在使用了兴奋剂之后，机枪兵的开火速度加快，而且移动速度也大大增加了。当然这是有代价的，每使用一次兴奋剂，部队的生命就会减少 10 点。	

火焰兵（Firebat）

	生命点:50 体积:小型 需要支持:1 消耗:50  25 建造时间:24 生产基地:兵营 需要:兵营,研究院 对地攻击:16cs(升级后+6) 对空攻击:无 射程:2 视野:7 铠甲:1(升级后+3) 运输船运载数量:8 个火焰兵 生产热键:F

火焰兵可以造成飞溅伤害。飞溅伤害只对敌人的部队有效。在近战中火焰兵的火力也不会伤害到自己的部队。

大量的火焰兵的火力范围互相重叠起来就可以造成极大的伤害。它们的伤害是冲击性的（对中型部队造成 50% 的伤害，对大型部队造成 25% 的伤



害)。

火焰兵在对付小型部队的时候尤其有效，特别是在对付小狗、狂热者和工人的时候。它们在对付别的中型部队和大型部队的时候效果要差一些。尽量避免用它们来对付象口水龙这样的中型部队，它们会遭到口水龙的杀戮。同样也要避免用火焰兵去对付大量升级了的机枪兵。

避免让火焰兵排成一队前往战场，最好让它们紧密地挨在一起，这样它们的火焰相互重叠就可以对敌人造成更大的伤害。

火焰兵进到碉堡里对付狂热者和小狗的攻击时特别有效，但是在对付像口水龙和机枪兵时效果就要差一些。把一组火焰兵装入到运输船里，到敌人基地后再放下来，带上兴奋剂去对付敌人采矿的工人，效果好得超乎你的想象！

缺点吗，那就是无法攻击空中目标。

升级（Upgrades）

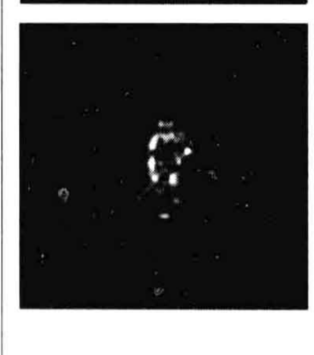
步兵武器升级	
	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
在工程湾研究完三次升级之后就会让你的火焰兵的武器威力+6(每升一级武器+2)。	

步兵装甲	
	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
在工程湾研究完三次升级之后可以让你的火焰兵的装甲+3(每升一级装甲+1)。	

魔法与科技（Special Abilities）

研究兴奋剂技术	
	100 100 消耗:10点生命
在使用了兴奋剂之后，火焰兵的开火速度加快，移动速度也大大增加了。当然这是有代价的，每使用一次兴奋剂，部队的生命就会减少10点。	

特工

 	生命点:45 体积:小型 需要支持:1 消耗:25 75 建造时间:50 生产基地:兵营 需要:兵营,研究院,科学工厂和谍报中心 能量:200(升级后为250) 对地攻击:10c(升级后+3) 对空攻击:10c(升级后+3) 射程 6 视野:9(升级后+2) 装甲:0(升级后+3) 运输船可装载数:8个特工 生产热键:G

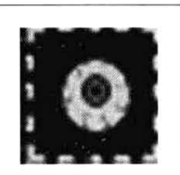
特工的攻击可以造成10点的冲击伤害，但属于“专拣软柿子捏”的那种兵，在对付小型部队时的攻击威力才能得到充分的发挥，对中型目标仅造成50%伤害，对大型部队仅造成25%的伤害。

既然是特工，最佳用途自然是当间谍，充分运用他的隐身能力。你可以把特工藏到碉堡里，等使用时或等他们重新恢复能量后再放出来。只要某个碉堡里有一个特工，可以把他放出来施展几次锁定能力，然后再回去。但是不要用特工在碉堡里进行防守，虽然攻击的范围增加了，但他们的攻击对大多数部队仍然只是搔搔痒而已。因此不要暴殄天物！

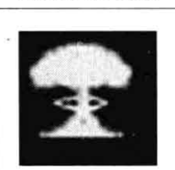
升级（Upgrades）

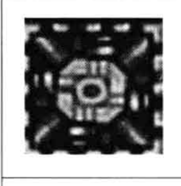
步兵武器升级	
	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
在工程湾研究完所有的步兵武器升级之后，特工的攻击+3(每一级+1)。	

步兵装甲	
	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
在工程湾研究完所有的步兵装甲升级之后,特工的装甲+3(每一级+1)。	

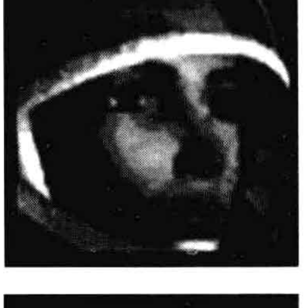
研究移植眼	
	100 100
增加特工的视野,有了移植眼之后,特工就可以在离目标更远的地方实施核武器攻击了。	

魔法与科技(Special Abilities)

核武器攻击	
	消耗:武装好的核武器发射井
特工由一个特殊的能力,他们可以实施核武器攻击。要想实施核武器攻击,你必须用一个特工去为核武器攻击定位。你要先选择准备攻击的区域,然后确保特工在定位的时候离攻击目标足够远。	

研究微型反应堆	
	150 150
微型反应堆极其有用,因为它可以把特工的能量上限提高50点。在使用锁定能力的时候和实施核武器攻击的时候都非常重要。这是必须的升级,它还可以帮助特工隐形更长的时间。	

医务兵(Medic)

	生命点:60 体积:小型 需要支持:1 消耗:50 25 建造时间:30 生产基地:兵营 需要:研究院 能量:200(升级后为250) 对地攻击:无 对空攻击:无 射程:无 视野:9 装甲:1(升级后+3) 运输船可携带数目:8个医生 生产热键:C

地球联邦里的医生都遵循一个古老而光荣的传统,她们无私地把自己的能力奉献给那些在战斗中受了伤的同胞们。这些勇敢的女性只有一层防护性的盔甲保护自己,但是它们却是非常高明的治伤人员,可以有效地恢复那些受伤士兵的健康和生命。医生还可以治疗那些虫族带来的感染,比如寄生和诱捕。

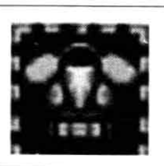
医生最重要的任务就是治疗人族的步兵部队,为这些战斗部队提供后援。她们的第二要务就是消除自己部队所中的有害的和令人讨厌的特殊能力的影响,有的时候她们还可以用闪光手雷来骚扰敌人。

医生和机枪兵组合攻击的战术是医生最好的用途之一。这种组合可以消灭敌人大量的昂贵的部队。让机枪兵带上兴奋剂,医生来治疗它们,然后重复这个过程。如果你有足够的医生,不仅可以让所有的机枪兵都得到治疗,还可以治疗那些在战场上受伤的医生。你也可以用火焰兵和医生组合,或者用机枪兵和火焰兵的混合部队组合上医生来应付任何可能的敌人,在对付敌人的狂热者和小狗的时候可以用较多的火焰兵。

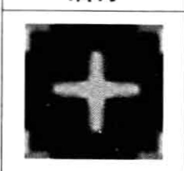


升级（Upgrades）

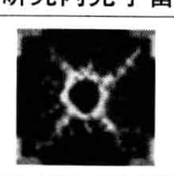
步兵武器升级	
	第一级：100 100 第二级：175 175 第三级：250 250
在工程湾研究完所有的步兵武器升级之后，特工的攻击+3（每一级+1）。	

步兵装甲	
	第一级：100 100 第二级：175 175 第三级：250 250
在工程湾研究完所有的步兵装甲升级之后，医务兵的装甲+3（每一级+1）。	

魔法与科技（Special Abilities）

治疗	
	消耗：1 每恢复两点生命消耗1点能量 射程：2
医生可以对任何地面的生物体部队使用这个能力。医生可以自动治疗。受到伤害的部队一次只能由一个医生进行治疗。	

研究恢复	
	100 100 50
医生可以用这个能力恢复任何受到各种能力不良影响的部队，比如锁定、闪光手雷、辐射、吞噬者的酸性孢子、瘟疫、诱捕和寄生（无法恢复静止力场的影响）。	

研究闪光手雷	
	100 100 75
被闪光手雷击中的目标的视野将会永久减小为1，只有医生的恢复能力可以治疗。	

注：代表能量。

秃鹰战车介绍

	生命点：80 体积：中型 需要支持：2 消耗：75 建造时间：30 生产基地：军工厂 需要：兵营，军工厂 对地攻击：20c（升级后+6） 对空攻击：无 射程：5 视野：8 装甲：0（升级后+3） 运输船可携带数目：4辆 生产热键：V

秃鹰战车可以对敌人造成20点的冲击型伤害（对中型部队伤害为50%，对大型部队的伤害为25%，对小型部队可以造成100%的伤害）。这就意味着它们在对付小型部队的时候最有效，特别是敌人的资源采集工人、机枪兵、狂热者（要足够数量的秃鹰战车才可以）和小狗。秃鹰战车最大的优势在于它们的蜘蛛雷。

你可以在敌人前来的机枪兵、火焰兵、狂热者、小狗、口水龙之类的部队前面布雷，然后再跑掉。

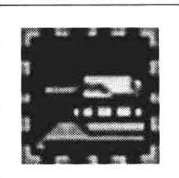
升级了离子推进器之后，你的秃鹰战车移动速度就得到了增加，如果用它们来侦察，就可以获得极佳的效果。秃鹰战车的极快速度使得它们可以在任何区域迅速集中力量攻击敌人。

秃鹰战车很便宜，只需要消耗75个水晶。如果气矿很缺乏的话，可以制造秃鹰战车来弥补这一缺憾。

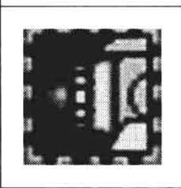
秃鹰战车不能攻击空中目标。这是它们最大的弱点。因此用它们去攻击敌人时，一定要有防空部队的掩护。

秃鹰战车的蜘蛛雷非常有用，可以布置在前沿，以提前发现前来突袭的敌人。这是防备敌人偷袭的好办法。

升级（Upgrades）

车辆武器升级	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
	
在军械研究所全部升级后,秃鹰战车的攻击力+6(每升一级+2)	

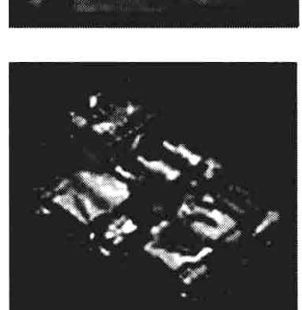
车辆装甲升级	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
	
在军械研究所全部升级后,秃鹰战车的装甲+3(每升一级+1)	

研究离子推进器	100 100 增加秃鹰战车的移动速度。
	
离子推进器可以让你的秃鹰战车更快到达目的地。这个升级有助于你用秃鹰战车侦察地图,逃跑,或者迅速增援受到攻击的区域。	

魔法与科技（Special Abilities）

研究蜘蛛雷	100 100  消耗:无,但是每辆秃鹰战车只有3颗雷。 视野:3 生命点:20 伤害:125
蜘蛛雷可以造成125点的飞溅式伤害。一旦你研究出来了蜘蛛雷,所有秃鹰战车就都有了三颗蜘蛛雷。蜘蛛雷一经使用就不能再补充,要想使用更多的蜘蛛雷,你只有生产更多的秃鹰战车。	

围攻坦克（Arclite Siege Tank）

图	属性
 	生命点:150 体积:大型 需要支持:2 消耗:150 100 建造时间:50 生产基地:军工厂 需要:兵营、军工厂,如果要转化成Siege模式,还需要机械车间。 Tank模式对地攻击:30e(升级后+9) Siege模式对地攻击:70e(升级后+15) 对空攻击:无 射程:6/12 视野:10 装甲:1(升级后+3) 运输船可携带数目:2辆 生产热键:T

坦克的攻击是爆炸式的（对小型部队造成50%的伤害，对中型部队造成75%的伤害，对大型部队可以造成完全伤害）。这也就意味着它们在对付小型部队的时候效果不算太好（比如小狗、机枪兵、火焰兵、狂热者），而在对付大型部队的时候作用要大得多。这种类型的攻击性质与冲击型攻击是相反的。

一旦坦克转换成了围攻模式，它们就可以克服爆炸式攻击的缺陷，因为这时它们可以对敌人造成70点的飞溅式伤害，而不再是30点的爆炸式伤害了。这70点伤害将会对大多数地面部队都造成极其严重的创伤。

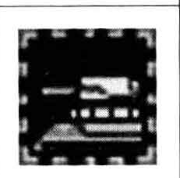
围攻模式下的坦克的攻击是飞溅式的，这种攻击不仅会伤害到敌人，也可能伤害到你自己的部队，因此在你的坦克开火的时候，你最好尽量让你的部队远离目标，不然就可能伤到自己。如果双方使用坦克对攻的话，尽量让你的坦克离攻击目标远一些，也离对方的坦克远一些，这样就不会大家一起完蛋了。

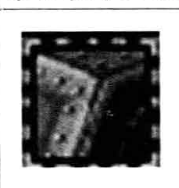
尽量不要让敌人的部队接近你的坦克（你可以

用机枪兵完成这个任务）。坦克可以向那些攻击你的 Siege 坦克的狂热者或者小狗开火，不过它往往会同时伤及你自己的部队，所以使用机枪兵或者巨型机器人来保护你的坦克是极其重要的。它们可以消灭任何企图冲到你坦克面前来的敌人。

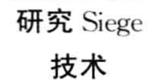
Siege 模式下的坦克的射程要比它们的视野还要远。因此，必须尽量利用部队甚至是建筑扩大这些坦克的视野，让它们可以攻击到更远距离上的敌人。你可以用机枪兵在坦克的前方防止任何部队接近你的坦克，而且它们还可以替你的坦克进行侦察。

升级（Upgrades）

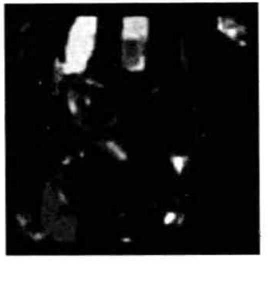
车辆武器升级	
	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
在军械研究所全部升级后,Tank 模式下的坦克的攻击力+9(每升一级+3),而 Siege 模式下的坦克的攻击力+15(每升一级+5)	

车辆装甲升级	
	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
在军械研究所全部升级后,坦克的装甲+3(每升一级+1)	

魔法与科技（Special Abilities）

 研究 Siege 技术	
	150 150
这项技术可以让坦克转换成 Siege 模式。	

巨型机器人（Goliath）

 	生命点:125 体积:大型 需要支持:2 消耗:100 50 建造时间:30 生产基地:军工厂 需要:兵营,军工厂,军械研究所 对地攻击:12(升级后+3) 对空攻击:20e(升级后+12) 射程:5 视野:8 装甲:1(升级后+3) 运输船运送数量:4个 生产热键:G

巨型机器人的对地攻击可以造成12点的普通伤害，虽然比较可观了，但是它们的主要用途仍然是攻击敌人的空中目标。不过，巨型机器人如果成群出战的话，它们的对地攻击还是很厉害的。

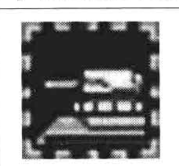
巨型机器人和坦克有着绝妙的配合，它们可以消灭试图靠近坦克的部队，而且也能对空中攻击做出有效的反击。

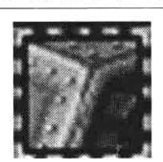
巨型机器人的对空攻击是爆炸性质的（对小型部队造成50%的伤害，对中型部队造成75%的伤害）。因此它们在对付敌人的大型空中部队时很有用。

在高地上进行防守时，巨型机器人就更加有用了。它们可以有效地防止敌人的空降战术，而且对敌人的空中攻击也能作出快速反应。

对付虫族时，请注意，巨型机器人对付飞龙的效果不佳。飞龙是小型部队，它们只能对其造成50%的伤害。对付飞龙最有效的方法就是使用带上兴奋剂的机枪兵或者战列舰。

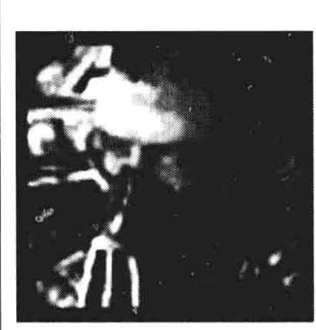
升级（Upgrades）

车辆武器升级	
	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
全部升级后,对地攻击+3,而防空导弹的攻击力+12(每升一级+4)	

车辆装甲升级	
	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
在军械研究所全部升级后,巨型机器人的装甲+3(每升一级+1)	

卡隆调压器	
	150 150 (导弹射程+3)
这项升级可以让你的巨型机器人的导弹射程+3(只在母巢之战中有效)。	

幽灵战机（Wraith）

	生命点:120 体积:大型 需要支持:2 消耗:150 100 建造时间:60 生产基地:飞机场 需要:军工厂,飞机场 能量:200（升级后 250） 对地攻击:8（升级后+3） 对空攻击:20e（升级后+6） 射程:5 视野:7 装甲:0（升级后+3） 生产热键:W

幽灵战机对地攻击只能造成 8 点伤害，这可不是他的强项。

幽灵战机的空对空导弹可以造成 20 点的爆炸性伤害（对小型部队造成 50%伤害，对中型部队造成 75%伤害）。因此，他们对付大型部队是尤其有效的。

少量的幽灵战机效果不佳，达到一定数量时他的实力才真正显示出来，可以建造两到三个飞机场，这样你就能很快拥有所需的数量了。

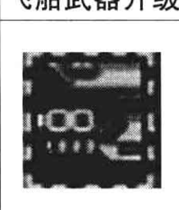
除非你的幽灵战机已经隐形了，你应该尽量避免和敌人那些占优势的空中部队交战，比如敌人的飞龙部队。飞龙是小型部队，幽灵战机的爆炸式攻击对它们只能造成 50%的伤害。

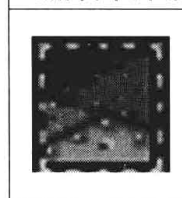
你可以用隐形幽灵战机来对付神族的侦察机和航空母舰，人族的战列舰，并且可以取得战斗的胜利。

也可以把隐形的幽灵战机派出去探索地图，侦察敌人。只要你不靠近敌人的隐形检测部队，你就可以自由自在地探索整个地图了。

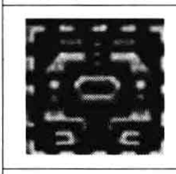
可以在地图上搜寻虫族的宿主并消灭它们。也可以去攻击那些没有隐形检测能力的采矿地点。骚扰那些不能对空攻击的目标。

升级（Upgrades）

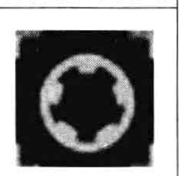
飞船武器升级	
	第一级:100 100 第二级:150 150 第三级:200 200
研究完所有的飞船武器升级之后对地激光攻击+3,对空导弹攻击+6(每一级+2)。	

飞船装甲升级	
	第一级:150 150 第二级:225 225 第三级:300 300
研究完所有的飞船装甲升级之后装甲+3(每一级+1)。	

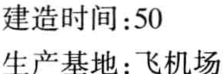
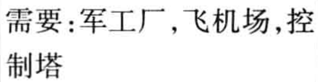
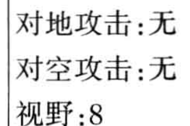


研究阿波罗反应堆	
	200 200
可以让你的幽灵战机的能量上限提高到250。	

魔法与科技（Special Abilities）

研究隐形力场	
	150 150 25  隐形后每秒钟消耗:
一旦你研究除了隐形力场的技术,幽灵战机就具有了隐形的能力。	

运输船（Dropship）

	生命点:150 体积:大型 需要支持:2 消耗:100 100  建造时间:50  生产基地:飞机场 需要:军工厂,飞机场,控制塔  对地攻击:无 对空攻击:无  视野:8 铠甲:1(升级后+3) 生产热键:D

人族的运输船装甲很厚，肩负着把步兵部队送向激战战场的重要任务。

同其他种族一样，运输船有8个空位可以运输部队：

机枪兵、火焰兵和特工每个占1个空位。

秃鹰战车和巨型机器人每个占2个空位。

坦克要占4个空位。

使用运输船的最大好处就是可以使用各种各样的空降战术，在实践中好好摸索，灵活运用后一定能让敌人后院起火，终日提心吊胆。

运输机行进时，要注意地面上的防空部队。

如果你的运输船遭到了攻击，就应该立即逃离。如果无法逃跑的话，你也可以尽量把部队放下来。尽量避免损失所有运输船中的部队。

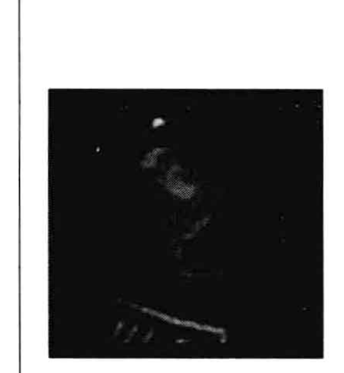
如果某个步兵部队受到辐射之后又进了运输船，那同在运输船中的部队也会受到辐射的伤害。

你可以在运输船上施放防御网，为运输船增加250点盔甲，可使运输船在敌人防守密集的区域安全空降。这点岛屿作战中尤其有效。

升级（Upgrades）

飞船装甲升级	
	第一级:150 150 第二级:225 225 第三级:300 300
研究完所有的升级后飞船装甲+3(每升一级+1)。	

战列舰（Behemoth－class Battlecruiser）

	生命点:500 体积:大型 需要支持:8 消耗:400 300 建造时间:160 生产基地:飞机场 需要:军工厂、飞机场、控制塔、科学工厂加上物理实验室 能量:200(升级后为250) 对地攻击:25(升级后+9,每升一级+3) 对空攻击:25(升级后+9,每升一级+3) 射程:6/10(大和炮) 视野:11 铠甲:3(升级后+3) 生产热键:B

这种巨大的怪兽级战列舰体积庞大，就象移动的堡垒一样。它们装有多种激光武器，可以同时提供对空和对地的火力支援，它们是人族中最强大的



飞船。

战列舰的建造时间极长，要想组建一支战列舰舰队，需要至少2到3个飞机场来建造它们。建造战列舰的资源消耗特别大，你必须占据好几个气矿来提供必须的资源。

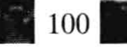
战列舰数目不多的时候很容易被敌人消灭。它们应该至少6个一组来使用，这样它们才会对敌人造成巨大的打击。因为它们只能同时对一个目标开火，所以如果敌人用一大群带上了兴奋剂的机枪兵就可以轻松消灭一艘单独的战列舰。

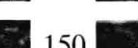
要让你的战列舰完全发挥作用，你最好大量生产它们，或者把它们编入混合部队中，由别的部队保护它们。少量的战列舰再混合上你的坦克和机枪兵就可以让敌人大为恐慌，并对它们造成严重的伤害。

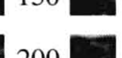
战列舰的优势在于它们的生命点数极高，还可以进行修理。另外，它们还有大和炮，这种特殊技能可以对敌人造成260点的伤害，几乎可以消灭任何部队，敌人的防空炮塔也可以轻松搞定。

升级（Upgrades）

飞船武器升级

第一级：100  100

第二级：150  150 

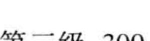
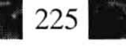
第三级：200  200 

研究完所有的飞船武器升级之后攻击+9(每一级+3)。

飞船装甲升级

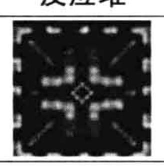
第一级：150  150

第二级：225  225 

第三级：300  300  

研究完所有的飞船装甲升级之后装甲+3(每一级+1)。

研究巨人反应堆



150 150

它可以让你获得50点的额外能量，这样你在用大和炮攻击之后还会留下100点能量，然后你只需要再有50点能量就可以再次开火了。

魔法与科技（Special Abilities）

研究大和炮



200 200

150

战列舰的大和炮可以对敌人造成260点的伤害。发射大和炮需要150点的能量。

科技球（Science Vessel）



生命点：200
体积：大型
需要支持：2
消耗：100 225 
建造时间：80
生产基地：飞机场
需要：军工厂、飞机场、科学工厂
能量：200点（升级后为250）
对地攻击：无
对空攻击：无
视野：10
装甲：1（升级后+3）
生产热键：V

科技球的防御网可以为目标部队加上250点不能再生的盔甲，有30秒的有效时间。

在岛屿作战中，使用这个能力，可以保护你的运输船着陆。额外的250点生命可以让运输船把所携带部队安全卸载下来。

研究出EMP冲击波科技后，科技球可以发射EMP导弹。一旦被这种导弹击中，所有神族部队的盔甲都会立即降到0，而且能量也会降到0。

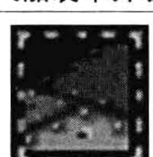
这个能力是对付神族的首要武器，尤其是在对付那些执政官的时候。执政官的盔甲为350点，但是生命只有10点。一旦被EMP冲击波击中，执政官就不堪一击了。

如果你碰上了可以使用特殊能力的敌部队，比如战列舰、圣堂武士、幽灵战机、特工等等，你就可以用EMP把它们的能量降到0，这样它们就不能再使用特殊能力了。



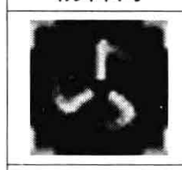
研究出辐射科技后，科技球就可对敌人目标进行辐射攻击，目标部队会在 30 秒钟内保持放射性状态，取成辐射。所有在两格以内的空中和地面部队都会受到最大为 250 点的伤害，但是只有有机物组成的部队才会受到伤害。

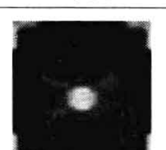
升级（Upgrades）

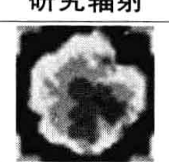
飞船装甲升级	
	第一级:150  150 第二级:225 225 第三级:300 300
研究完所有的飞船装甲升级后,装甲 + 3(每升一级装甲 + 1)	

研究泰坦反应堆	
	150 150 (+ 50 点能量)
这个升级可以把科技球的能量上限提高到 250。	

魔法与科技（Special Abilities）

防御网	
	消耗:100
为目标部队加上 250 点不能再生的盔甲。	

研究 EMP 冲击波	
	200 200 100
科技球可以发射 EMP 导弹。一旦被这种导弹击中,所有部队的盔甲(指神族)都会立即降到 0。	

研究辐射	
	150 150 75
目标部队会在 30 秒钟内保持放射性状态。所有在两格以内的空中和地面部队都会受到最大为 250 点的伤害。	

护卫舰（Valkyrie Missile Frigate）

	生命点:200 体积:大型 需要支持:3 消耗:250 125 建造时间:60 生产基地:飞机场 需要:军械研究所、控制塔 对地攻击:无 对空攻击:每枚导弹伤害为 5e(升级后 + 3) 射程:6 视野:8 装甲:2 (升级后 + 3) 生产热键:Y

Valkyrie 战舰可以用 8 颗小型的导弹实施空对空的作战。这种导弹不仅会伤到指定的目标，而且还会对目标周围 3×3 范围的部队造成打击，这是一种飞溅式伤害。

Valkyries 战舰主要用来保护那些空中和地面的部队，摧毁敌人的幽灵战机、飞龙和侦察机。

Valkyries 战舰也有一些主要的敌人：任何可以对空攻击的地面部队、战列舰、航空母舰、爆炸蚊、吞噬者和飞龙。

Valkyries 战舰不能对地攻击。你可以利用 Valkyries 战舰采取打了就跑的战术，或者让它们和坦克、机枪兵和巨型机器人这样的地面部队呆在一起以确保安全。

Valkyries 战舰可以为地面部队提供极佳的空中支持。它们还可以和其他种族的地面部队一起使用。

有很多种很好的组合：Valkyries 战舰和口水龙，吞噬者和 Valkyries 战舰（最具杀伤力的组合），狂热者和 Valkyries 战舰，小狗和 Valkyries 战舰。Valkyries 战舰和别的种族的空中部队也可以配合得很好，尤其是在和吞噬者和口水龙一起使用的时候，威力巨大。

升级（Upgrades）

飞船武器升级	
	第一级:100 100 第二级:150 150 第三级:200 200
研究完所有的飞船武器升级之后导弹攻击+3(每一级+1)。	

飞船装甲升级	
	第一级:150 150 第二级:225 225 第三级:300 300
研究完所有的飞船装甲升级后,装甲+3(每升一级装甲+1)	

人族基本对战策略



快速升级战术

在任何建筑中，一个时间段只能研究一项升级能力，而人族各种各样的升级能力会使你在升级上花费大量的时间。一般来说最好建造两个、甚至三个军械研究所（Armory，它们非常便宜），这样你就可以更快地进行升级。而建造多个工程湾用处不如军械研究所大，不过如果你想使用大量的机枪兵的话，还是有一定作用的。

升起建筑

人族的建筑大部分都可以执行升起的命令，并且可以在空中飞行，虽然速度很慢。升起的建筑，有一些有意思的用途。

当你所在的资源地点的资源被采光了之后，你可以让你的主基地飞到另一个资源采集地点就可以了。

· 如果你的建筑只是受到敌人的肉搏部队或者地面部队的攻击，比如敌人的狂热者、小狗、猛犸、轰击甲虫、坦克等等，你就可以升起你的建筑。这些肉搏部队就不能再攻击你的建筑了。

· 在岛屿作战地图中，你可以建造一个主基地，然后再直接飞到另一个岛上，而不需要运输船的帮助。你还可以在游戏的早期把兵营飞到别的岛上，然后生产一些机枪兵以确保敌人不能把部队运输到这些岛上。

· 你还可以在低地上建造一个建筑，然后把它们飞到高地的安全位置上生产部队或者保护这个建筑的安全。有些地图在凸起的高地上有别的资源集中地，这些地方是无法从地面直接走上去的，只有飞上去。

· 如果你有了可以加上两个附属设施的建筑，比如科学工厂和主基地，又决定要另一个附属设施，你就可以不毁坏旧有的附属设施，然后再把主建筑升起，建造新的附属设施，在必要的时候切换这两个附属设施。

· 如果你发现某个人族的对手遗弃了某些有价值的附属设施，你就可以把自己的建筑飞到那个位置，在上面降落使用这些有价值的附属设施。当然这种情况极其少见。

· 如果你即将受到核武器的攻击，你也可以在敌方攻击的目标区域升起你的建筑，然后在核武器爆炸之前尽快逃出该区域。你可能无法完全逃离整个爆炸区域，但是你可以尽量减少所受的伤害。

· 如果你的某个基地即将陷落，你也可以把你的建筑飞走到另外一个地方。你也可以在原来位置安全之后飞回来，或者就到别的地方去重新建立基地。在联盟作战中，你可以飞到盟军所在的位置。

· 你还可以把某个建筑飞起来到基地外面一点的地方替你的坦克进行侦察，这样就可以增加它们的作用范围。如果你的建筑受到攻击，就可以把它们飞回基地里，修理好之后再派出来。

人族有六种附属设施：

· 主基地有两个附属设施：雷达站可以进行



扫描，核弹发射井可以制造核武器。

· 军工厂的附属设施是机械车间，它可以研究秃鹰战车和坦克的特殊能力。这个附属设施是建造坦克所必需的。

· 飞机场可以建造一个控制塔附属设施，这个附属设施可以建造运输船、战列舰和科技球（要有科学工厂），还可以研究幽灵战机的升级技术。

· 科学工厂有两个附属设施：谍报中心可以训练和升级特工，而物理实验室可以建造战列舰和研究大和炮。

· 这些附属设施必须配合相应的主建筑一起使用。你可以把军工厂降落在控制塔边上，但是控制塔不能和军工厂联起来，无法起到应有的作用。

· 在建造可以有附属设施的建筑时，要确保你在选择位置的时候把相应的一边空出来可以连接附属设施。虽然你可以很容易地把建筑升起来调整位置建造附属设施，但是如果你一开始建筑的位置就很好，不需要移动建筑，就可以节省大量的时间。

· 这些附属设施只要和你的建筑连接在一起就一直属于你。如果你把建筑升起来，这些附属设施就变成了中立设施。任何别的人族盟友（或者敌人）都可以把自己的建筑降落在它们边上然后连上这些附属设施。你有可能捕获或者使用被人遗弃了的附属设施，当然这种情况很少见。

· 如果主建筑被捣毁了，但是附属设施仍然存在，你可以在原位置再建造一个主建筑来再利用这些附属设施。举个例子，如果你的军工厂被消灭了，而机械车间没有被消灭，你可以选中一个SCV，然后让它再建造一个军工厂。这时就会出现一个特殊的格子来显示你在哪里可以建造军工厂并和机械车间连接起来。

· 有时你也许需要使用一个建筑来切换不同的附属设施。如果你想节约钱就可以采用这种切换方法，举个例子，你可能需要切换来生产特工和战列舰。你可以把你的科学工厂在谍报中心和物理实验室之间移动来完成这个任务。而如果你想发射核武器之后又使用雷达站，你可以移动主基地来做类似的事。

大规模空降

对于防御力量不足的敌人，大规模空降的战术能造成毁灭性的打击。你可以用一艘运输船装满8个火焰兵或者机枪兵，潜入到敌人的防御战线内，然后把它们空降下来到敌人基地的中间（一般来说应该降落在敌人的工人中间）。

如果敌人修建了防空措施，这个战术就不太有效了，运输船卸载部队的速度实在太慢，这一点实在是很不利。由于运输船的造价相对便宜，你可以建造一大群运输船来装载火焰兵和机枪兵。让你的运输船在地图上潜行，绕过敌人的检测设备，找到一个合适的着陆点安全地把部队放下来。然后再给火焰兵和机枪兵加上兴奋剂。

你如果能把部队降落在敌人资源采集的地点，这个战术就会给敌人造成最大的慌乱和损失。而防御这个战术的关键也非常简单。对于人族而言，可以把碉堡和少量的导弹塔放在基地和资源采集地点的边上。神族的玩家可以把光子炮安置在资源的边上，或者也可以用一队龙骑兵进行防御。而在游戏后期，你也可以使用空中部队比如航空母舰和侦察机来进行防御。虫族的防空塔是它们的最好防空设施。这些防空塔可以检测隐形，而且射程很远，它们还可以对运输船（或者别的运输工具）造成相当大的伤害。如果敌人安全地卸载了运输船所带的部队，那它们就可以相当轻松地消灭一个基地。扩展基地尤其容易受到这种战术的打击。

神族和虫族也可以采用这个战术。神族得玩家可以每艘运输机带四个狂热者或者两个轰击甲虫，而虫族得玩家则可以每个宿主带八个小狗或者四个口水龙。

百万军团（机枪兵）行进



这种战术就是使用极大量的没有升级的机枪兵。你可以在支援数目为8/10到9/10支援数的时候建造一个补给站，然后生产更多的SCV、建造一

个兵营。再建造另一个补给站，然后是第二个兵营。接着造SCV、补给站，再建造两个兵营，这样你就有四个兵营了。这时开始生产机枪兵，不过你最好四个兵营一起生产机枪兵。举个例子，你可以在第一个兵营造一个，然后在第二个兵营也造一个，就这样下去。目的就是让你的四个兵营持续不停地造机枪兵。如果想通过更简单的操作完成这个任务的话，你可以把兵营分配上快捷键1到4。最好让你的四个兵营排在一起，而且放在你采矿的工人附近来保护它们。

一旦你造除了大群的机枪兵，就可以攻击敌人了。这种战术在对付虫族的小狗、口水龙和狂热者的时候尤其有效。接着你可以建造天然气精炼厂、研究院、工程湾研究兴奋剂、U-238子弹来增加射程，然后升级你的机枪兵让它们更厉害。兴奋剂是最重要的升级，因为它使你的机枪兵效果加倍。

虫族攻略

打量完了人族，我们再看一个可能让大家心里毛毛地感觉不爽的种族——虫族。出于一种天生的反感，许多玩星际的人开始都不大会选虫族，但玩久了，虫族的优势就出来了，就会成为星际迷的香饽饽。

这个种族外表酷似昆虫，是一种纯生物物种。在它们的意识中，只有一种纯生物性的生存本能，因此它们弱肉强食，异常残忍。相比其他种族来说，它们的智慧不高，却有着超强的繁殖力，而且进化速度超常快，这一切特性使它们能在最恶劣的环境下生存下来，也是同其它两个种族对抗资本之一。

虫族是由一些不同种类的生物组成，这些生物，经过选择性的进化变成可怕的杀手，并且有了权力的野心。虫族没有科技，但是它们天生的武器和铠甲丝毫不亚于其他种族那些高技术装备，这种基于本能而产生的能力有时甚至更具威力。

虫族在遥远的太空也能生存。虫族的集中住所就是孵化场，它们的巢穴由厚厚的有机物组成，可以为虫族提供必须的营养，使雄蜂能变形进化成别的大型形态。有机物蔓延在虫族的巢穴附近，很难被根除。

邪恶的外表，冰冷的内心，这就是虫族，一个可怕的生物群落。正是因为这点，虫族是星际高手常常选择的种族。

虫族部队介绍

幼虫



	生命点:25 体积:小型 需要支持:0 消耗:无 建造时间:20 生产基地:孵化场 需要:孵化场 基础对地攻击:无 基础对空攻击:无 基础铠甲:10 射程:无 视野:4 攻击间隔:无 生产热键:无

虫族的幼虫外形象蛆，它们的身体中蕴含着各种不同种类生物的遗传代码。一旦需要生产新生物，幼虫就进入了蛹的状态，经过孕育之后，就产生了新种类的虫族单位。

幼虫是在孵化场、兽穴和蜂房生产的。在这些地方，一次可以生产1到3个幼虫，幼虫不需要宿主的控制，你只能命令它们进行变异。

有便捷的方法可以选择所有幼虫，先选中孵化场/兽穴/蜂房，然后按下S键，这样所有的幼虫就都被选中了。还有一个方法就是在选中某个幼虫的时候按下Ctrl键——这样就可以选中屏幕范围内所有的幼虫。这些技巧可以大大加快变异幼虫的速度，一定要熟练掌握哦!

在消灭了虫族的基地后，敌人很可能留下那些蠕动的幼虫就离开了，但是这些孤立的幼虫仍然可以进化为雄蜂，在很短的时间里重建基地。

升级：

甲壳升级	
	第一级:150 150 第二级:225 225 第三级:300 300
每升一级甲壳+1,升三级共+3。	

雄蜂

	生命点:40 体积:小型 需要支持:1 消耗:50 建造时间:20 生产基地:孵化场 需要:孵化场 基础对地攻击:5 基础对空攻击:无 基础铠甲:0 射程:1 视野:7 攻击间隔:22 生产热键:D

雄蜂由幼虫进化而来，它们的体内包含着一组遗传密码，可以进化成任何一种大型的虫族“建筑”，这些建筑实际上也是一些有生命的结构，只能建造在蔓延的有机物上面，需要这些有机物为它们提供能量。

雄蜂既可以采集水晶，又可以采集天然气。

相比神族的 Probe 和人族的 SCV 来说，雄蜂优势就是钻地的技能。

雄蜂钻地的快捷键方法：双击一只雄蜂或者在左键点击雄蜂的同时按下 Ctrl 键（这样做就会选中屏幕上显示出来的最多 12 只雄蜂），然后按下 U 键让所有选中的雄蜂钻地，这样就可以躲开敌人的伤害。

升级:

钻地升级	
	100 100
雄蜂可以使用钻地的技能躲避强大的敌人。	

甲壳升级	
	第一级:150 150  第二级:225 225  第三级:300 300 
每升一级甲壳+1,升三级一共+3。	

宿主

 	生命点:200 体积:大型 需要支持:无 消耗:100 建造时间:40 生产基地:孵化场 需要:孵化场 基础对地攻击:无 基础对空攻击:无 基础铠甲:0 射程:无 视野:9(升级后为 11) 攻击间隔:无 生产热键:O

宿主是虫族的“运输机”，它还能检测隐形的和钻地的部队，为虫族提供支持数量，是虫族中最常用单位。合理应用宿主提供的多种能力对整个战略来说是非常重要的。

要想有效地运用宿主去检测隐形的或者钻地的部队，你必须进化宿主的空气动力甲（使移动速度加快）和触角（增加视野范围）。

宿主和人族的运输船、神族的运输机类似，都有 8 个运输舱位，它们可以运载以下的单位：

8 只雄蜂（每只占 1 个空位）

8 只小狗（每只占 1 个空位）

4 只口水龙（每只占 2 个空位）

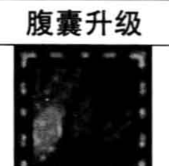
2 只蜘蛛（每只占 4 个空位）

4 只蝎子（每只占 2 个空位）

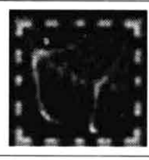
2 只猛犸（每只占 4 个空位）

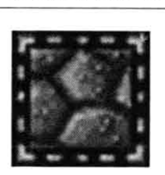
或者你可以带以上部队的组合，只要不占超过 8 个空位就可以了。

升级:

腹囊升级	
	200 200
可让宿主获得运输地面部队的能力。	

触角升级	
	150 [水晶] 150 [气矿]
可以增加宿主的视野,使宿主能在安全的地方探测敌人的基地情况,或者更安全地检测敌人的隐形和钻地部队。	

空气动力甲升级	
	150 [水晶] 150 [气矿]
这项速度升级对于宿主来说极其有用,能让宿主移动变快,逃离绝境的机会增大。	

飞行物甲壳升级	
	第一级:150 [水晶] 150 [气矿] 第二级:225 [水晶] 225 [气矿] 第三级:300 [水晶] 300 [气矿]
每升一级甲壳+1,升三级一共+3。	

小狗

	生命点:35 体积:小型 需要支持:0.5 消耗:25 [水晶] 建造时间:28 在何建筑物中生产:孵化场 需要:孵卵池 基础对地攻击:5 基础对空攻击:无 基础铠甲:0 射程:1 视野:5 攻击间隔:8(升级后为6) 生产热键:Z

小狗是虫族最早的部队，成对生产，因此很快就可以成群地生产出来。虽然小狗体积很小，生命点数也比较低，但是可以成群活动，不容易被中，很难被敌人很系统地消灭。

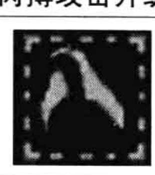
因此它们很有用。游戏早期可以“进行”突袭战，晚期也可用作“炮灰”，为其他攻击部队争取时间。生产小狗只需要水晶，这样你就可以节约大量的气矿用于高级部队的生产。

当小狗的的肉搏攻击、甲壳、代谢增强和肾上腺都升级过后，大量的小狗就可以利用价格优势消灭敌人，成为敌人的严重威胁，它们潮水一样的一波又一波的不停进攻可以让最强大的敌人都感到畏惧。

小狗也可以进化出钻地的能力，埋伏在咽喉要道上，有效地侦察敌人。

升级（Upgrades）

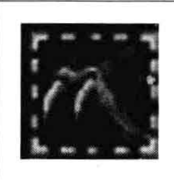
钻地升级	
	100 [水晶] 100 [气矿]
有了钻地能力之后,小狗就可以藏在强大的敌人后面,观察敌人和伏击敌人。	

肉搏攻击升级	
	第一级:100 [水晶] 100 [气矿] 第二级:150 [水晶] 150 [气矿] 第三级:200 [水晶] 200 [气矿]
每升一级肉搏攻击+1,升三级一共+3。	

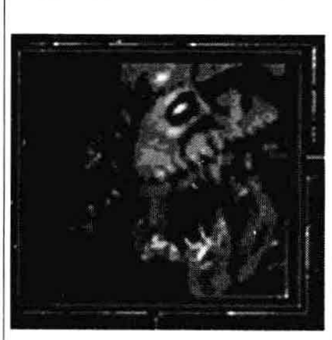
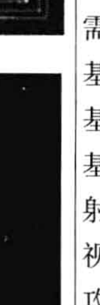
甲壳升级	
	第一级:150 [水晶] 150 [气矿] 第二级:225 [水晶] 225 [气矿] 第三级:300 [水晶] 300 [气矿]
每升一级甲壳+1,升三级一共+3。	

代谢增强升级	
	100 [水晶] 100 [气矿]
这个升级会增加小狗的移动速度,使你的小狗更快地穿过地图,更快地抵达目的地。	



肾上腺升级	
	200 200
这个升级可以让小狗获得更快攻击敌人的能力。	

多头怪

 	生命点:80 体积:中型 需要支持:1 消耗:75 25 建造时间:28 生产基地:孵化场 需要:多头怪洞穴 基础对地攻击:10e 基础对空攻击:10e 基础铠甲:0 射程:4(升级后为 5) 视野:6 攻击间隔:15 生产热键:H

多头怪是虫族部队的“多面手”。它们既可以攻击空中目标，又可以攻击地面目标，还可以钻地(需要进化)，有生命恢复的能力，是一支可以信赖的力量。它的价格也比较便宜，很容易大量制造投入战斗。

多头怪有地面和空中攻击的能力，可以作为编队中有效的补充力量，和小狗、飞龙、空中卫士这样的部队组合在一起后，这支部队就相当强大了。

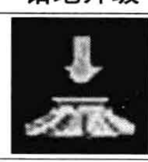
要牢记：在生产多头怪的道路上永远都没有止境，你应该永不满足。多建造几个孵化场，之后就可以开始“轰轰烈烈”的大生产运动了。

在战斗中，在适当的时候可以让多头怪钻地恢复生命。多头怪的钻地能力得到有效利用后，可以开发出“伏击战术”，打敌人个措手不及。

多头怪也是很好的空降部队，潜入敌后消灭其工人往往有出奇制胜的效果。

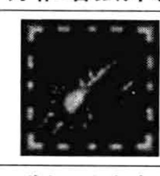
你可以造很多的多头怪，但是也要造其他的部队，这样来保持均衡，这样才能让敌人永远捉摸不透你的战略。

升级（Upgrades）

钻地升级	
	100 100
有了钻地能力之后，小狗就可以藏在强大的敌人后面，观察敌人和伏击敌人。	

导弹攻击升级	
	第一级:100 100 第二级:150 150 第三级:200 200 
每升一级导弹攻击+1，升三级一共+3。	

甲壳升级	
	第一级:150 150 第二级:225 225 第三级:300 300 
每升一级甲壳+1，升三级一共+3。	

脊椎增强升级	
	150 150
升级了攻击范围之后，多头怪就能更早地攻击敌人。	

肌肉增强升级	
	100 100
研究这项升级来加快多头怪的移动速度，这样它们就可以更快抵达目标。	

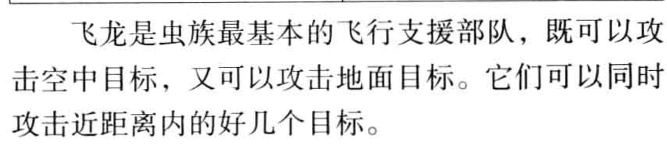
特殊能力

进化蜘蛛	
	消耗:125 125
一旦这项能力在多头怪洞穴中研究了出来，多头怪就可以变形进化成蜘蛛，只在母巢之战中有效。	

飞龙



生命点:120
体积:小型
需要支持:2
消耗:100 
建造时间:40
生产基地:兽穴/孵化场
需要:飞龙塔
基础对地攻击:9
基础对空攻击:9
基础铠甲:0
射程:3
视野:7
攻击间隔:30
生产热键:M



飞龙是虫族最基本的飞行支援部队，既可以攻击空中目标，又可以攻击地面目标。它们可以同时攻击近距离内的好几个目标。

飞龙被定义为小型的部队，因此受到爆炸式攻击时，只会受到50%的伤害。

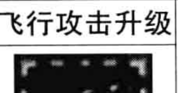
飞龙的空中飞行速度极快，非常适合作侦察机、截击机和骚扰部队。飞龙最好的用途可能就是在打了就跑的战术中使用了。飞龙生命力很短，容易被强大的防空部队消灭，你应当不停地移动飞龙，尽量避免受到更多的伤害。

飞龙容易聚集成团，一旦遇到敌人的区域性攻击手段，比如像海盗船或者 Valkyrie 战舰这样的部队，或者是离子风暴、诱捕、辐射这样的区域性能力时，聚集成群的飞龙的末日就到了。因此最好将飞龙分组，减少受到伤害的机会。

飞龙可以作为空中卫士的支援部队，帮助它防空，也可以弥补吞噬者的对地攻击的不足，而且还可以吸引炮火，保护那些更贵的部队。

升级:

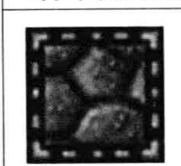
飞行攻击升级

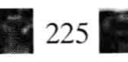


第一级:100  100 
第二级:175  175  
第三级:250  250 

每升一级飞行攻击+1,升三级一共+3。

飞行甲壳升级



第一级:150 150 
第二级:225 225 
第三级:300 300

每升一级飞行甲壳+1,升三级一共+3。

特殊能力

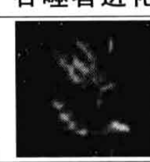
空中卫士进化



50 100

一旦飞龙塔进化成了大飞龙塔,飞龙就可以变异进化成空中卫士了。

吞噬者进化



150 50

一旦建好了大飞龙塔,飞龙就可以进化成另一种形态——吞噬者(只在母巢之战中有效)。

爆炸蚊



生命点:25
体积:小型
需要支持:0.5
消耗:12.5 37.5 
建造时间:30
生产基地:兽穴/孵化场
需要:飞龙塔
基础对地攻击:无
基础对空攻击:110
基础铠甲:0
射程:1
视野:5
攻击间隔:立即
生产热键:S

爆炸蚊是一种自杀式攻击的部队，可以对空中的目标造成110点的伤害。和小狗一样，爆炸蚊也是成对孵化出来的，可以在相当短的时间里大量生产。



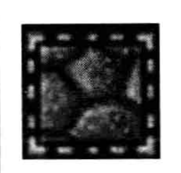
爆炸蚊的生命力很低，在攻击的时候一定要注意隐蔽，才可能达到目的。在攻击敌人单独的或者小股的空中部队是很有效，但是在对付大群的空中部队时，它们就如同“飞蛾扑火”了。

要发挥爆炸蚊的最大作用，可以把它们和飞龙，空中卫士或者吞噬者一起使用。当飞龙、空中卫士或吞噬者吸引敌人的大部分火力时，爆炸蚊就更有机会完成一次成功的攻击。

使用巡逻的命令可以让爆炸蚊巡逻一片区域，有效地防止敌人的空降战术。

爆炸蚊进攻的最佳目标是运输船、科技球、运输机、航空母舰、仲裁者、宿主和空中卫士，因为它们很难阻止爆炸蚊的进攻。但是最好不要用爆炸蚊来对付战列舰，那就是肉包子打狗哦。

升级（Upgrades）

飞行甲壳升级	
	第一级：150 150 第二级：225 225 第三级：300 300
每升一级甲壳 + 1，升三级一共 + 3。	

皇后

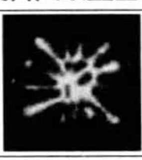
 	生命点：120 体积：中型 需要支持：2 消耗：100 150 建造时间：50 生产基地：兽穴/孵化场 需要：皇后巢 能量：200（升级后为250） 基础对地攻击：无 基础对空攻击：无 基础铠甲：0 射程：无 视野：10 攻击间隔：无 生产热键：Q

虫族的皇后可以产生生化毒素，这些毒素对虫族和其他生命形态都有可怕的影响。而且还有传闻说这些皇后可以向别的生物注入卵来生产一些小的虫族生物（产卵能力）。皇后和宿主一样，主要都在照料幼虫，一般我们可以在巢穴的中心发现它们。

皇后本身没有物理攻击能力，但是它们可以在空中飞快地移动，在危险的时候，它们就可以快速逃跑。皇后还具有一些可怕能力：诱捕、产卵和寄生，这些能力使它们成为真正致命的种族。

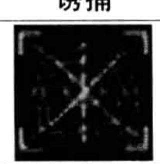
升级（Upgrades）

飞行甲壳升级	
	第一级：150 150 第二级：225 225 第三级：300 300
每升一级甲壳 + 1，升三级一共 + 3。	

结合体减数分裂	
	150 150
这个进化属性使皇后可以多储存 50 点能量，使能量上限达到 250。	

特殊能力

侵占人族主基地	
	消耗：None
皇后天生就可以生产出生化毒素渗透到受到伤害的人族主基地里。一旦这些毒素释放出来，它们就能够很快侵占整个基地，然后把主基地的控制权转移给虫族。	

诱捕	
	100 100 消耗：75 射程：9
皇后在使用诱捕能力的时候，会施放一个 4×4 的方形网，持续时间为大约 40 秒。受到影响的部队移动力就会减半，这个能力的作用是不分敌我的。	

产卵	200 200
	消耗:150 射程:9
皇后就可以对一个非机器生命体的部队发射一串小孢子。孢子在目标部队体中生长,在几秒钟内,孕育生成一对寄生虫,一旦寄生虫从牺牲者的体内爆炸出生,宿主就会立即死亡。	

寄生	
	消耗:75 射程:12
皇后可以生产一种小寄生虫附着在敌人部队的身上,不管敌人是否有机物都可以进行附着。这些小寄生虫可以使它们的皇后看到被附着的部队能够看到的一切。	

潜行者

	生命点:125 体积:大型 需要支持:2  消耗:50 100 建造时间:40 由何进化:口水龙 需要:口水龙洞穴,兽穴 基础对地攻击:20s 基础对空攻击:无 基础铠甲:1 射程:6 视野:8 攻击间隔:37 生产热键:L

潜行者是由口水龙进化而来,可以发出极其密集的刺来对付敌人。但是,潜行者必须钻到地下才能进行这种攻击,在钻地前是没有攻击能力的,但要小心,潜行者在地面上时,是“人人得而欺之”的。

在敌人缺少检测设备的情况下,你就可以采取潜行者推进战术,很像是人族的坦克推进战术。让潜行者一层一层交替钻地前进,直至抵达敌人基地的心脏为止。在口水龙/飞龙和小狗的支持下,潜行者推进战术将对敌人造成致命打击。

在防守的时候,潜行者也是极其有效的,他们可以有效阻止敌人的空降战术。潜行者是极好的空降部队,可以在几秒钟之内阻止敌人的资源采集,一次成功的潜行者空降可以迅速改变整个战局。

潜行者无法攻击空中部队。因此,潜行者应当有口水龙或者飞龙来支援。

升级(Upgrades)

导弹攻击升级	第一级:100 100 第二级:150 150 第三级:200 200
每升一级导弹攻击+2,升三级一共+6。	

甲壳升级	第一级:150 150 第二级:225 225 第三级:300 300
每升一级甲壳+2,升三级一共+3。	

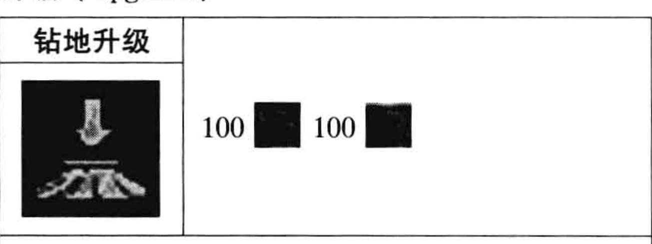
蝎子

	生命点:80 体积:中型 需要支持:2 消耗:50  150 建造时间:50 生产基地:蜂房/孵化场 需要:蝎子垛(Defiler Mound) 能量:200(升级后为250) 基础对地攻击:无 基础对空攻击:无 基础铠甲:1 射程:无 视野:10 攻击间隔:无 生产热键:F

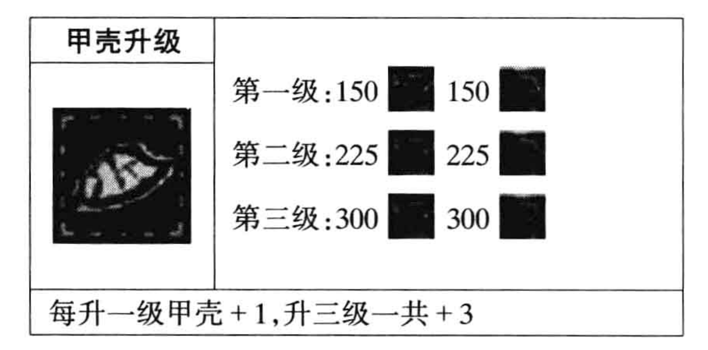
蝎子从有机物复合能量中获得力量，释放出像瘟疫和黑蜂这样的致命毒素，可以轻松消灭那些不幸受到影响的敌人部队。蝎子还可以通过进化获得消灭的能力，使用这个能力可以消灭同类的虫族部队而恢复自己的部分能量。

尽管蝎子有一些令人感到恐怖的能力，但是它们也有致命的弱点——无法进行物理攻击，这个弱点使得蝎子非常脆弱，必须要由其他部队保护，如果没有保护，那甚至一只雄蜂，一个 SCV 或者 Probe 都可以干掉蝎子。正是由于这一点，蝎子就必须跟着大部队行动。如果偶尔一只蝎子落了单，那它也应该使用钻地的能力隐蔽起来，安全地重新充满能量才继续行动。

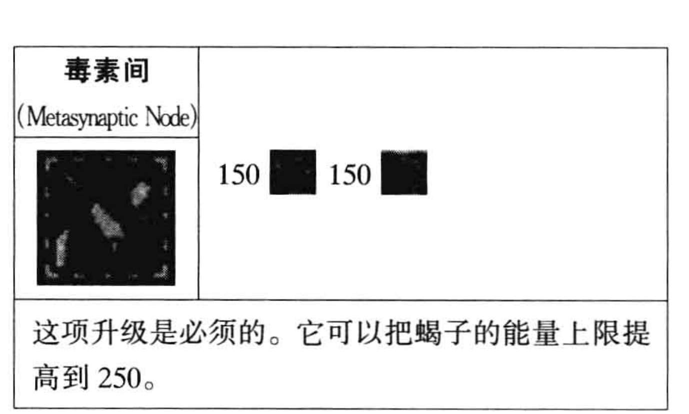
升级（Upgrades）



钻地升级	
	100 ▇ 100 ▇
在蝎子重新充满能量的时候可以使用钻地的能力来保护蝎子的安全。	

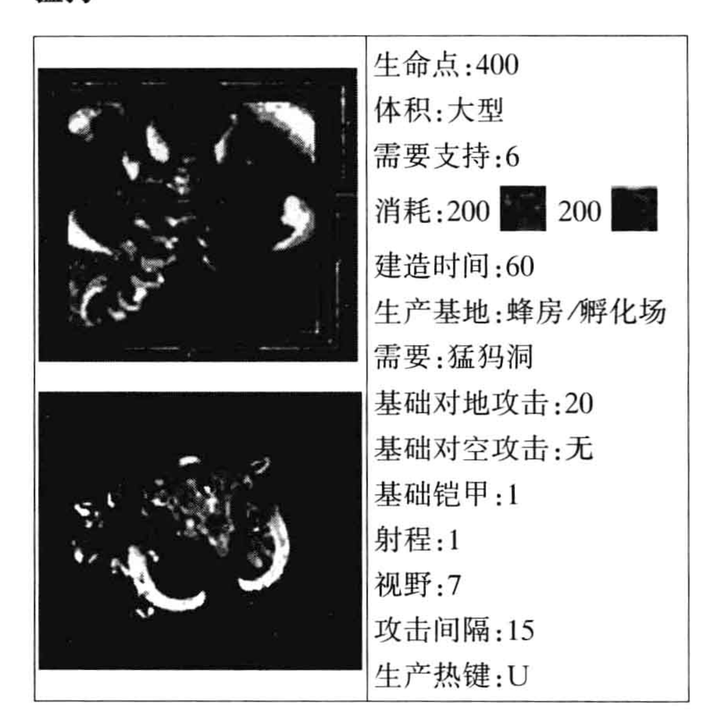


甲壳升级	
	第一级：150 ▇ 150 ▇ 第二级：225 ▇ 225 ▇ 第三级：300 ▇ 300 ▇
每升一级甲壳+1，升三级一共+3	



毒素间 (Metasynaptic Node)	
	150 ▇ 150 ▇
这项升级是必须的。它可以把蝎子的能量上限提高到250。	

猛犸



	生命点：400 体积：大型 需要支持：6 消耗：200 ▇ 200 ▇ 建造时间：60 生产基地：蜂房/孵化场 需要：猛犸洞 基础对地攻击：20 基础对空攻击：无 基础铠甲：1 射程：1 视野：7 攻击间隔：15 生产热键：U

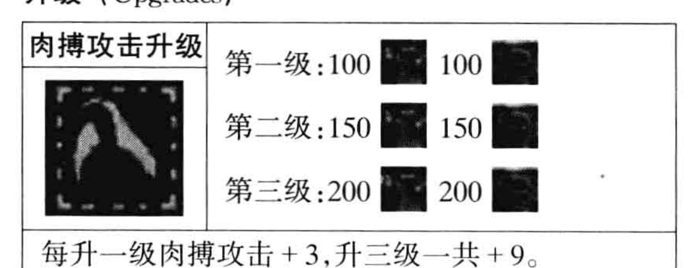
猛犸是虫族进化中的顶级兵种，它们具有 400 点的生命力和 20 点的基础伤害，可以破坏任何种族最强大的壁垒。你应该把猛犸放在最前线，这样它们才能在与敌人的遭遇时发挥自己最大的作用。

任何敌人看到猛犸都会感到恐惧，而敌人的注意力一旦被猛犸所吸引，你就可以使用别的部队来进行攻击，而你的支援部队越多，对敌人造成的伤害往往就越大。

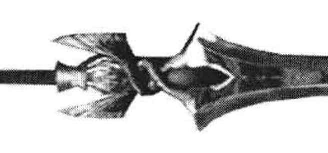
虽然猛犸的能力令人恐惧，但是它们也有一些弱点，比如猛犸无法防空，不管它们的力量再强，也会被一只幽灵战机、飞龙或者侦察机消灭掉。另一个弱点就是移动太慢，如果你想要使用猛犸，就需要事先让它先于别的支援部队出发。

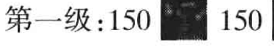
应该尽量把进化室和猛犸洞中的肉搏攻击、甲壳、代谢组织合成和装甲外壳都升级到最高，一旦全部升级了，猛犸就真正令人感到恐惧了。

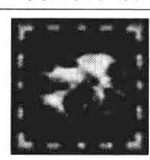
升级（Upgrades）



肉搏攻击升级	
	第一级：100 ▇ 100 ▇ 第二级：150 ▇ 150 ▇ 第三级：200 ▇ 200 ▇
每升一级肉搏攻击+3，升三级一共+9。	

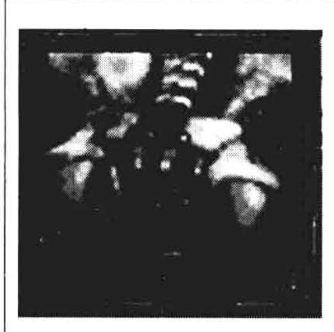


甲壳升级	
	第一级:150  150 
	第二级:225  225
	第三级:300  300
每升一级甲壳+1,升三级一共+3。	

代谢组织合成升级	
	200 200
这个升级实际上是对产生内啡呔和肾上腺素的腺体的改造,升级后可以增加猛犸的移动速度。	

装甲外壳升级	
	150 150
这个进化可以用加固的外骨骼外壳来加固猛犸的装甲 2 个点,使得猛犸强大的天然防御外壳更加坚固。	

空中卫士

	生命点:150 体积:大型 需要支持:2 消耗:50  100 建造时间:40 由何部队进化:飞龙 需要:大飞龙塔 基础对地攻击:20 基础对空攻击:无 基础铠甲:2 射程:8 视野:11 攻击间隔:30 生产热键:G

空中卫士被认为是飞龙在巢中的形态，它是飞龙的一种进化形式，具有更厚的铠甲与更远的射程。

空中卫士是虫族中最强有力的部队之一，它们每一次攻击造成的基本伤害为 20 点。

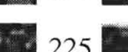
空中卫士的攻击范围很远，这使它们获得了巨大的优势，可以在敌人武器的射击范围之外自由地发起攻击，而不会遭受反击。

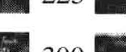
靠着自己的超远射程，空中卫士在对付敌人的防御工事时极为有效，尤其是在对付人族的坦克和碉堡的组合以及神族的光子炮群时。

使用支援部队分散敌人的注意力之后，你就可以利用空中卫士强大的攻击力量迅速消灭指定的目标，首先应该消灭那些最厉害的部队（比如坦克、轰击甲虫、猛犸等等）。

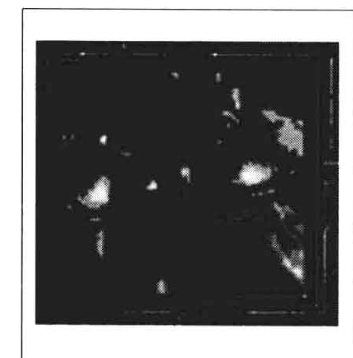
空中卫士也有一些弱点，它们无法对抗空中部队，它们的孢子攻击只能打击地面部队。

升级（Upgrades）

飞行攻击升级	
	第一级:100 100  第二级:175 175 第三级:250 250
每升一级飞行攻击+2,升三级一共+6。	

飞行甲壳升级	
	第一级:150 150  第二级:225 225 第三级:300 300
每升一级飞行甲壳+1,升三级一共+3。	

吞噬者

	生命点:250 体积:大型 需要支持:2 消耗:150  50  建造时间:40 生产基地:飞龙 需要:大飞龙塔 基础对地攻击:无 基础对空攻击:25e 基础铠甲:2 射程:6 视野:10 攻击间隔:100 生产热键:D



吞噬者是虫族最优秀的空中部队。它们体积庞大，但是速度极快。比起空中卫士来，它们要快得多，因此很难被敌人击中，相反却可以利用强大的攻击力来打击敌人。

吞噬者每次攻击可以造成25点爆炸伤害，它们发出的酸性孢子更会在敌人身上留下“后遗症”。每个附着在敌伤身上的酸性孢子都会使敌人的攻击间隔增加1/8，而且酸性孢子的作用是累加的；每个附着的酸性孢子还会在攻击敌人时造成额外的一点伤害。

吞噬者的酸性孢子有一个有趣的“副作用”——让敌人隐形部队“原形毕露”。隐形部队只要被孢子附着了，隐形就会立刻失去作用。因为吞噬者可以释放大量的孢子，让它对付敌人的隐形部队效果极佳。

在吞噬者强大的对空攻击力面前，敌人的空中力量通常只是被吞噬的对象。虽然没有对地攻击能力，但在利用支援部队分散敌人的注意力之后，你就可以利用吞噬者释放孢子，增大敌人的攻击间降，或者现形，然后让其它部队大开杀戒。

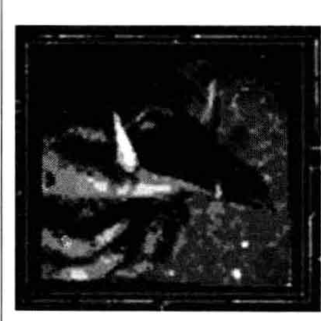
吞噬者是一种完美的防空力量，但是在地面部队面前，它们是脆弱的。不小心遇到龙骑兵、巨型机器人和口水龙这样的部队时会很容易挂了，所以你最好派一些口水龙、飞龙或者空中卫士来支援你的吞噬者。

升级（Upgrades）

飞行攻击	
	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
每升一级飞行攻击+2,升三级一共+6	

飞行甲壳升级	
	第一级:150 150 第二级:225 225 第三级:300 300
每升一级甲壳+1,升三级一共+3。	

寄生虫

	生命点:30 体积:小型 需要支持:无 消耗:无 建造时间:立即 生产基地:无 需要:无 能量:180 基础对地攻击:4 基础对空攻击:无 基础铠甲:0 射程:1 视野:5 攻击间隔:15 生产热键:无

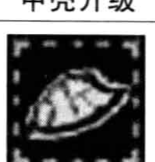
皇后在使用它们的产卵能力时，目标生物就会被强制受精，并作为寄生虫的滋生地，寄生虫迅速诞生，使得寄主（很可能是敌人的强有力部队）必须死亡。正是因为这一点，寄生虫的破坏力是惊人的。在寄生虫面前，再强大的部队有时也会变得不堪一击。

寄生虫是立即出生的，它们可以马上攻击邻近的部队，可以对敌人造成轻微的伤害。也可以使用寄生虫作为侦察兵。它们的地面移动速度相对较快，用作侦察兵再好不过了。

寄生虫可以存活大约180秒，马上出发去侦察或者攻击吧，Don't waste time!

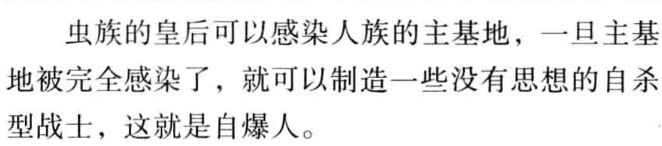
升级（Upgrades）

肉搏攻击升级	
	第一级:100 100 第二级:150 150 第三级:200 200
每升一级肉搏攻击+1,升三级一共+3。	

甲壳升级	
	第一级:150 150 第二级:225 225 第三级:300 300
每升一级甲壳+1,升三级一共+3。	

自爆人

	生命点:60 体积:小型 需要支持:1 消耗:100 50 建造时间:40 生产基地:被侵占的人族主基地 需要:被侵占的人族主基地 基础对地攻击:500es 基础对空攻击:无 基础铠甲:0 射程:1 视野:5 攻击间隔:无 生产热键:I



虫族的皇后可以感染人族的主基地，一旦主基地被完全感染了，就可以制造一些没有思想的自杀型战士，这就是自爆人。

自爆人威力巨大，可以造成最大500点的爆炸飞溅式伤害，真是“谈笑间，樯橹灰飞烟灭”！如果几个自爆人一起自杀的话……那，嘿嘿，还有谁能活着离开？

要对敌军造成有效的伤害，必须到敌建筑或者部队面前爆炸，无奈自爆人很脆弱啊，稍微打几枪就死了，所以在使用的时候应该小心隐蔽，悄悄接近敌人的主要建筑。

再教你一招——自爆人空降战术。自爆人人小鬼大，虽然人见人怕，体积却很小，宿主一次可以带8个之多啊！如果一个带满了自爆人的宿主成功插入了敌人的后方，敌人可就真的祸从天降了！

还要记住一点，自爆人没有防空能力，所以要好好保护它哟！

升级（Upgrades）

甲壳升级	
	第一级:150 150 第二级:225 225 第三级:300  300
每升一级甲壳+1,升三级一共+3。	

虫族基本对战策略



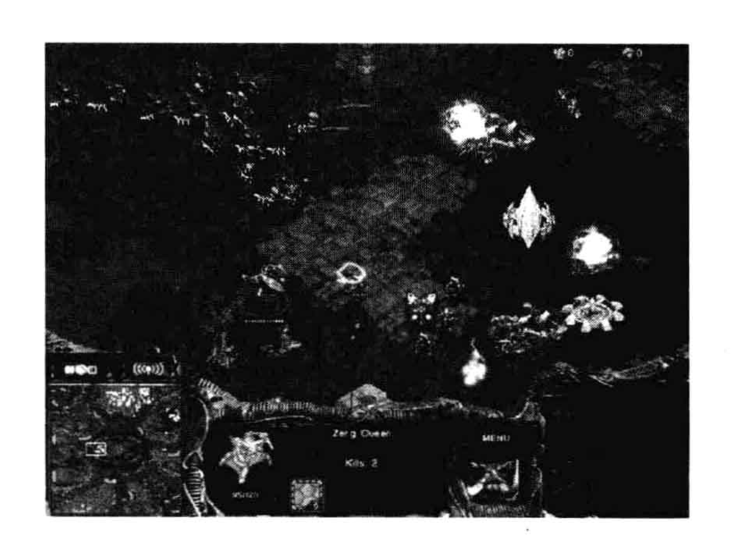
有机物蔓延

有机物蔓延有很多特殊的特性，都是可以好好利用的。游戏早期时，你可以迅速侦察，找到敌人的基地，然后把你自己的“建筑”造在敌人有机物蔓延的边上，然后尽快进化出地刺。如果成功的话，敌人就会在措手不及的打击下手忙脚乱，就算还能苟延残喘几下，其发展进程已经被破坏殆尽了，那时胜利离你还会远吗？要注意，这种战术只能用在小地图中。

在游戏的后期，在敌人的有机物蔓延上建造Nydus坑道的出口。出口一经建好，把所有部队都传送过去吧！敌人一定会被吓出恐慌症的。

生命恢复

虫族有个特性，就是它们能自动疗伤，只要没被消灭，一段时间后，它们又恢复健康了。所以呢，在战争中一定要学会撤退，适当时候也可用钻地技能，疗好伤后又出来打。



攻击/防御的升级

虫族部队常常是靠数量优势取胜的，如果将其大量部队都升了级，那它们的威力又可以大大增强了。要想加快升级进程，可以建造两个以上的进化室，同时升级攻击和甲壳。

钻地

一旦虫族进化出了这个技能，每一个虫族的地面部队就都可以钻地了（除了猛犸之外）。钻地技能产生的优势不容小觑。

1. 钻地可以保护部队不受伤害。

2. 钻地技能可以酝酿出最有效的伏击。

多孵化场战术

一般来说，初级部队常常是从孵化场中生产出来的，要更快地发展自己的部队，一个孵化场哪够啊？快快多造几个吧！很快你就会发现自己生产部队的速度快得难以想象。

可以使用热键来加速部队的生产。使用 Ctrl 键来定义孵化场，对它们进行编组即可（比如 Ctrl－1，Ctrl－2 等等）。分好组后，按下对应的数字键就可以选中这个孵化场，再按下热键 S，所有在孵化场里的幼虫都将被选中。选中了幼虫之后，按下你想生产的部队对应的热键，幼虫就开始进化了。各种部队对应的热键如下：

D－ 雄蜂（Drone）

Z － 小狗（虫族 ling）

O－ 宿主（Overlord）

H － 口水龙（Hydralisk）

M－ 飞龙（Mutalisk）

S－ 爆炸蚊（Scourge）

Q － 皇后（Queen）

U － 猛犸（Ultralisk）

F－ 蝎子（Defiler）

举个例子——如果你定义了你主基地里的孵化场分别对应 1，2，3，你就可以按下 1 － S － Z，2 － S － Z，3 － S － Z，这样就可以让所有的幼虫进化小狗了。使用这种方法，即使是在战斗中，你都可以不停地生产部队，使生力军不断涌现。

部队作战和特殊能力的组合使用

蝎子和皇后的特殊能力可以作为虫族大部队进攻时的强有力支持，这些奇妙的能力常常会产生意想不到的效果。

黑蜂魔法配合小狗和消灭魔法配合小狗

蝎子施展黑蜂魔法后，小狗就可以在黑蜂的范围内肆意横行了。要想黑蜂魔法取得最大的效果，应该生产大量的小狗，然后用多个黑蜂魔法把整片区域都覆盖住。这样做之后小狗就可以迅速在目标间移动，并且在一定程度上不会受到敌人炮火的伤害。如果身边有小狗的话，蝎子可以对小狗使用消灭魔法来迅速补充自己的能量储备，然后就可以继续施展黑蜂为小狗的攻击创造有利条件。

飞龙/吞噬者配合诱捕

可以使用皇后的诱捕能力减缓敌人空中力量的移动速，之后你就可以使用飞龙或者吞噬者对这些部队进行突袭。



地面部队配合产卵

你可以用成群的皇后，施用产卵能力，消灭掉那些强大的敌人地面部队，然后再攻击敌人。产卵能力在对付人族用坦克形成的防守体系时极为有效。

吞噬者/飞龙/爆炸蚊与瘟疫/诱捕组合

这种组合对敌人的大型飞船来说是致命的（比如航空母舰或者战列舰）。首先用瘟疫吸收敌人的生命点，然后用一些吞噬者把它们的酸性孢子附着在飞船上边，削弱敌人的反击能力。在敌人逃跑之前，迅速使用诱捕能力减缓它们的逃跑速度，一旦诱捕能力起了作用，就可以使用飞龙和爆炸蚊干掉对手了。只要经过练习，就能在很短的时间消灭敌人落单的甚至成群的大型飞船。

Nydus 坑道

只要最开始的坑道入口或出口建好了，在另一个地点就会出现一个姊妹出口或入口节点（可以在紫色有机物上的任何地方出现）。这个坑道可以使虫族的钻地部队极其迅速地从一个地方移动到另一个地方，而不需要考虑在两个地点之间的地形是什么样的。这样就使得在广大区域内的多个孵化场的

生产形成一个完整的网络，虫族的战士们可以从某个战场上迅速而高效地转移到另一个战场去。

由于虫族具有了通过 Nydus 坑道迅速从一个地方移动到另一个地方的能力，它们就可以在敌人来不及反应的时候迅速建立起防御或者进行攻击。一般来说，你可以在主基地建好所有坑道的入口，在每一个分基地建好对应的姊妹节点。这样的建造可以使虫族的部队从一个基地迅速地转移到另一个基地，最多只需要路过一个地方就可以到达目的地。在你的主基地和分基地之间建立好高效可靠的 Nydus 坑道网络之后，你就可以确保每一个基地都有足够的可移动力量进行保护了。

神族攻略

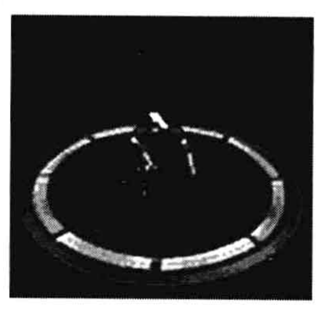
神族，是银河系中一个神秘的种族。他们的精神上紧密联系，意志高度集中，这使得他们在集体潜意识下获得超强的群体能力，除此之外，宗教信仰使他们获得了强大的心灵力量。

神族是天生的贵族，他的等离子护罩相当于他们的外层生命。再加上他的强劲攻击力和法力无穷的特殊能力，神族在游戏早期比较强大，因此是星际新手的最好选择。

神族部队介绍

狂热者





生命点:80
等离子护罩:80
体积:小型
需要支持:2
消耗:100
生产时间:40
生产基地:部队之门
需要:部队之门
基础对地攻击:16
基础对空攻击:无
基础铠甲:1
射程:1
视野:7
攻击间隔:22
生产热键:Z

狂热者是神族地面部队的骨干力量。在升级完武器、铠甲和护罩之后，狂热者就脱胎换骨，惊人的速度和坚强的防御，再加上卓越的攻击力使得这些战士无坚不摧。

在缺乏空中支援的情况下如果遇到空袭，狂热者就应该迅速撤退到盔甲电池和防空设施的边上，让它们为你解决那些空中的家伙吧。狂热者是很有效的自杀部队，“价格便宜，量又足”，只要数量够多，它们就可以牺牲自己，为研究高级兵种赢得时间。

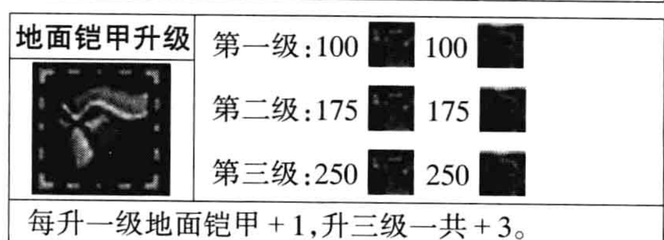
狂热者最大的软肋就是那些空中部队。人族的玩家可以使用幽灵战机和战列舰来攻击他们，而无须担心遭到反击（呜呜，真凄惨）。

虫族的玩家通常用口水龙和蜘蛛防守住自己的基地，然后再造出飞龙或者空中卫士来快速消灭狂热者；神族的玩家则可以使用少量的侦察机去赶走狂热者，后期则可以用航空母舰消灭它们。黑暗圣堂武士在对付狂热者的时候，只要不被敌人的探测者发现，也是极其有效的……天生那么多克星，真是红颜薄命啊！狂热者的另一个弱点就是他们不能远程攻击。狂热者必须和敌人近身肉搏才能对敌人造成伤害。而像机枪兵、秃鹰战车、坦克、龙骑兵、轰击甲虫、口水龙或者蜘蛛都可以在狂热者靠近之前就消灭或者重创狂热者。现代战争嘛，当然要讲究配合了，带上远程部队一块儿出发吧。

升级（Upgrades）



地面武器升级	
	第一级:100 100
	第二级:150 150
	第三级:200 200
每升一级地面攻击+2,升三级一共+6。	



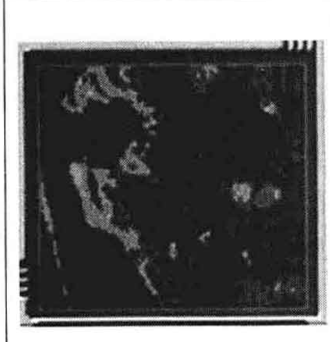
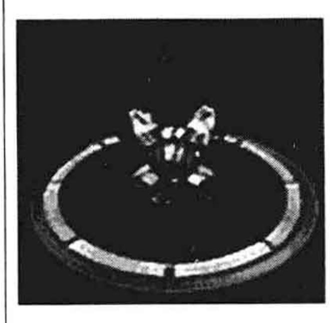
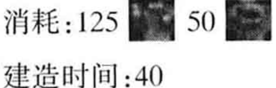
地面铠甲升级	
	第一级:100 100
	第二级:175 175
	第三级:250 250
每升一级地面铠甲+1,升三级一共+3。	



等离子护罩升级	
	第一级:200 200
	第二级:300 300
	第三级:400 400
每升一级护罩+1,升三级一共+3	

腿部力量增强	
	150 150
这项升级是狂热者所有的升级中最有用的。它可以让狂热者更快地接近目标然后进行肉搏攻击。	

龙骑兵

 	生命点:100 等离子护罩 80 体积:大型 需要支持:2 消耗:125  50 建造时间:40 生产基地:部队之门 需要:控制中心 基础对地攻击:20e 基础对空攻击:20e 基础铠甲:1 射程:4,升级后为 6 视野:8 攻击间歇:30 生产热键:D

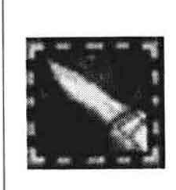
龙骑兵同时具有对空和对地作战能力，在和狂热者一起使用的时候，龙骑兵的作用非常大，它们可以远程攻击，而如果敌人攻击龙骑兵的话，狂热者们就可以在近距离自由地攻击敌人。神族玩家应该养成使用狂热者和龙骑兵混合编队的习惯。在接触战中，应把龙骑兵放在狂热者后方，这样才能最大限度地使用己方的火力。

龙骑兵在岛屿作战中是至关重要的，它们在游戏的早期是可移动的防空部队，这一点在对付空降轰击甲虫战术尤为有效，无论是敌人的运输机还是空降下来的轰击甲虫，都能被消灭。要注意应该把龙骑兵分散排列，要不然一不小心的话，好几个龙骑兵可能被轰击甲虫一炮打死，呜呜，真可怜。龙骑兵和光子炮一经组合，就可以防止任何一个孤立的神族殖民地被轻易地干掉。

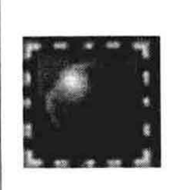
龙骑兵最主要的弱点是攻击间歇过长，同小型部队遭遇战时，龙骑兵可吃亏了。那时它们的武器好像生锈了，对付像小狗或者机枪兵这样的目标时仅能造成一半的伤害。它们通过狭窄区域的时候很容易遭到攻击，因为它们的体积太大，难以有效地集中火力。

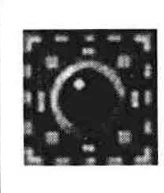
要弥补自己的弱点，只好升级了，龙骑兵有特异技术升级，可以增加武器射程，使其火力更集中。

升级（Upgrades）

地面武器升级	
	第一级:100 100 第二级:150 150 第三级:200 200
每升一级地面攻击 + 2,升三级一共 + 6。	

地面铠甲升级	
	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
每升一级地面铠甲 + 1,升三级一共 + 3。	

等离子护罩升级	
	第一级:200 200 第二级:300 300 第三级:400 400
每升一级护罩 + 1,升三级一共 + 3	

特异技术升级	
	150 150
这是一种非常强有力的升级,有了它,龙骑兵就可以使用升级了射程的武器更快地攻击它们的目标。	

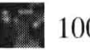
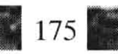
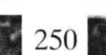
幽能圣堂武士

	生命点:40 等离子护罩:40 体积:小型 需要支持:2 消耗:50 150 建造时间:50 生产基地:部队之门 需要:圣堂武士档案馆 能量:200(可升级到250) 基础对地攻击:无 基础对空攻击:无 基础铠甲:0 射程:无 视野:7 攻击间歇:无 生产热键:T

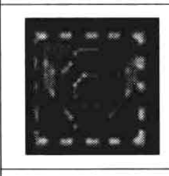
幽能圣堂武士是一些老练的，经验丰富的战士，它们曾经很长一段时间不服 Khala 的领导。最终神族的领导层接受了这些幽能圣堂武士，它们安抚了狂热者由此产生的愤怒，并利用幽能圣堂武士的强大的等离子操纵能力大大提升了 Aiur 战士的战斗力。在战斗中，敌人的视线被离子风暴遮蔽，被分割开来，浪费自己的火力去攻击幽能圣堂武士制作出的幻象，这一切都说明了幽能圣堂武士可以为神族在战场上取得巨大优势。

虽然幽能圣堂武士没有物理攻击能力，但是它们的特殊能力——也包括了它们能够牺牲自己转化成强大的执政官的能力——使它们成为在任何情况下都不能被忽略的巨大威力。

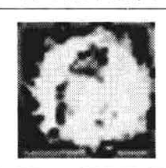
升级(Upgrades)

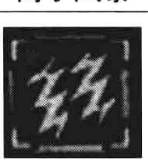
地面铠甲升级	
	第一级:100  100 第二级:175  175 第三级:250  250
每升一级地面铠甲+1,升三级一共+3。	

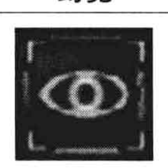
等离子护罩升级	
	第一级:200  200 第二级:300  300 第三级:400  400
每升一级护罩+1,升三级一共+3	

护身符 Khaydarin	
	150 150
提升幽能圣堂武士的能量储备 50 点！能量充满的情况下可以施展 3 次离子风暴或者 2 次幻象。	

技能

召唤执政官	
	消耗:无
在选中两个幽能圣堂武士之后,就出现该选项可以召唤执政官。	

离子风暴	
	200 200 75 范围:9
离子风暴所发出的天堂之怒对于任何部队来说都是极其可怕的景象。所有位于伤害区域内的部队都会受到影响——甚至会立即死去。	

幻觉	
	150 150 100 范围:7
幻觉可以为游戏中的任何单位都创造出两个幻影,不管这个单位是友军还是敌军。	

黑暗圣堂武士

 	生命点:80 等离子护罩:40 体积:小型 需要支持:2 消耗:125 100 建造时间:50 生产基地:部队之门 需要:圣堂武士档案馆 基础对地攻击:40 基础对空攻击:无 基础铠甲:1 射程:1 视野:7 攻击间歇:30 生产热键:K

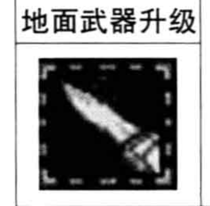
黑暗圣堂武士是永久隐形的，它们的攻击和防守相当有效，尤其是在和人族作战的时候，人族在游戏的早期的侦察能力有限，这时他们就可以为所欲为了。

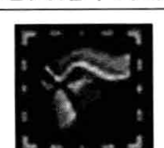
经过改进的黑暗圣堂武士光子刀技术是非常致命的。这种令人敬畏的武器对任何地面部队都会造成巨大的伤害，只要有一定数量的黑暗圣堂武士，你就可以轻松搞定敌人的部队和建筑。

就算超人也会有缺点的，黑暗圣堂武士也一样，它们无法攻击空中部队。黑暗圣堂武士周围最好也要有龙骑兵，到了游戏后期，有了侦察机，海盗船或者航空母舰之后，黑暗圣堂武士就不再会被敌人的空中部队肆意凌辱了。

黑暗圣堂武士最大的缺陷是攻击间歇过长。虽然它们的光子刀威力惊人，但是它们速度很慢。因此，黑暗圣堂武士在对付大量敌人部队时很吃亏，尤其是在对付那些升级了速度和肾上腺的虫族的小狗或者升级了兴奋剂的人族机枪兵的时候更是如此。

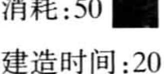
升级（Upgrades）

地面武器升级	
	第一级:100 100 第二级:150 150 第三级:200 200
每升一级地面攻击+2,升三级一共+6。	

地面铠甲升级	
	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
每升一级地面铠甲+1,升三级一共+3。	

等离子护罩升级	
	第一级:200 200 第二级:300 300 第三级:400 400
每升一级护罩+1,升三级一共+3	

探测器

	生命点:20 等离子护罩:20 体积:小型 需要支持:1 消耗:50  建造时间:20 生产基地:主基地 需要:主基地 基础对地攻击:5 基础对空攻击:无 基础铠甲 0 射程:1 视野:8 攻击间歇:22 生产热键:P

探测器是在主基地中建造的，一次可以建造5个。

探测器除了生命点外，还有等离子护罩。相比人族的SCV可以进行修理和虫族的雄蜂可以自动再生的能力而言，探测器的生命点数减少了，就不能再补回来了。但是，它们的等离子护罩可以再生，通过盔甲电池更可以加速这个过程。

在游戏的早期，探测器可以用来侦察敌人的基地位置。事先了解敌人的种族以及它们的基地位置是非常重要的。

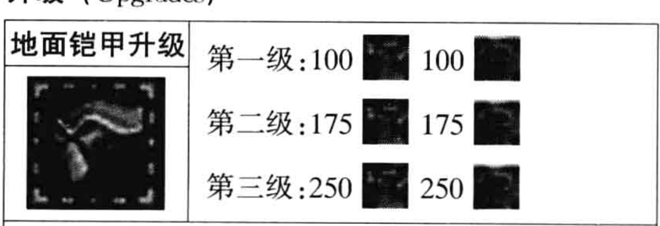
只要有足够的资源，探测器可以随心所欲地同时建造好几个建筑，而且只需要为建筑物定好位后

就可以离开了。这意味着只要有一个神族的探测器存在，就可以在很短的时间内建立一个巨大的殖民地。

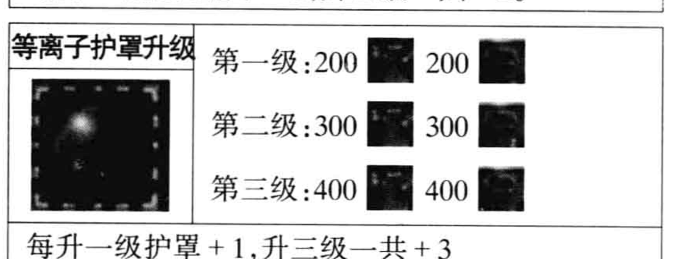
探测器既可以采水晶又可以采气，它会自动寻找最近的路线来进行开采。

你可以自己决定要派多少个探测器来开采资源，记住不要浪费。在每一堆水晶有 2－3 个探测器就足够了，开采气矿的探测器应为 3－4 个。

升级（Upgrades）

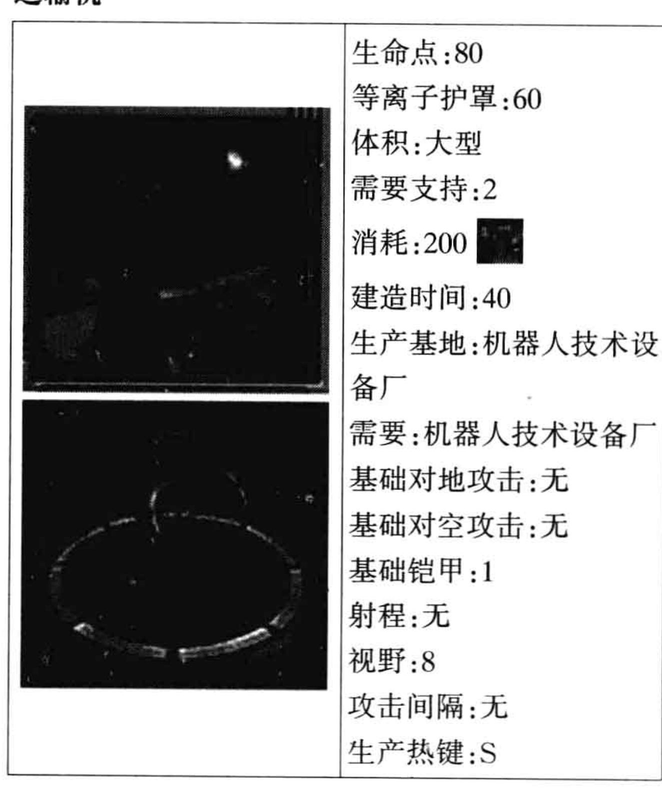


地面铠甲升级	
	第一级:100 100
	第二级:175 175
	第三级:250 250
每升一级地面铠甲+1,升三级一共+3。	



等离子护罩升级	
	第一级:200 200
	第二级:300 300
	第三级:400 400
每升一级护罩+1,升三级一共+3	

运输机



生命点:80
等离子护罩:60
体积:大型
需要支持:2
消耗:200
建造时间:40
生产基地:机器人技术设备厂
需要:机器人技术设备厂
基础对地攻击:无
基础对空攻击:无
基础铠甲:1
射程:无
视野:8
攻击间隔:无
生产热键:S

神族可以用它们的机器运输机运送部队。运输机最多可以可以有 8 个空位，各种部队需要的空位数量如下：

探测器（工人）需要 1 个空位（最多可以运送 8 个）。

狂热者需要 2 个空位（最多可以运送 4 个）。

龙骑兵需要 4 个空位（最多可以运送 2 个）。

高级圣堂武士需要 2 个空位（最多可以运送 4 个）。

黑暗圣堂武士需要 2 个空位（最多可以运送 4 个）。

轰击甲虫需要 4 个空位（最多可以运送 2 个）。

执政官需要 4 个空位（最多可以运送 2 个）。

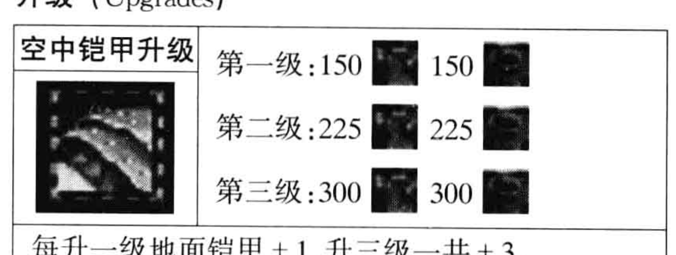
黑暗执政官需要 4 个空位（最多可以运送 2 个）。

这些部队也可以任意组合进入运输机，直到 8 个空位都占满为止。运输机用来运送移动不快的部队。使用运输机时必须记住，一旦运输机被击落，里面的部队就阵亡了。当部队刚从运输机里放下时，必须经过一个攻击间隔才能开始攻击。

研究重力驱动器升级后，运输机的速度可以增加，这一点可能就是胜利和失败之间的区别。

高级圣堂武士的幻觉能力可以有效地保护运输机。在绝大多数情况下，把真正的运输机躲幻象后面，敌人就很难在放下地面部队前消灭你的运输机。

升级（Upgrades）

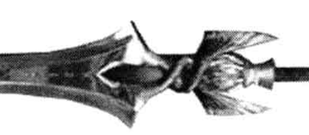


空中铠甲升级	
	第一级:150 150
	第二级:225 225
	第三级:300 300
每升一级地面铠甲+1,升三级一共+3。	

等离子护罩升级	
	第一级:200 200
	第二级:300 300
	第三级:400 400
每升一级护罩+1,升三级一共+3	



重力驱动器	
	200 200
这个升级可以大大提升运输机的速度,使运输机可以在短时间内穿越地图范围。	



金甲虫

	生命点:100 等离子护罩:80 体积:大型 需要支持:4 消耗:200 100 建造时间:70 生产基地:机器人技术设备厂 需要:机器人技术支持中心基础对地攻击:100s,升级后为125s 基础对空攻击:无 基础铠甲:0 射程:8 视野:10 攻击间隔:60 生产热键:V

金甲虫本身没有任何武器，但是它们的圣甲虫炸弹威力惊人。

金甲虫可以对敌人的地面部队和建筑造成极大的伤害。每一个圣甲虫炸弹都会造成一个小范围内的飞溅式伤害，波及范围内的敌军单位和建筑都会遭其毒手。

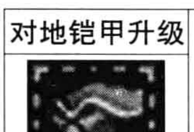
圣甲虫炸弹的射程之远令人惊讶。所以在你进攻那些有碉堡、光子炮或者地刺把守的敌军基地时，它们就显得非常方便了。地面部队中唯一比金甲虫射程远的部队只有处于 Siege 模式下的人族坦克了。

可是金甲虫开火的频率实在太低了，制造圣甲虫炸弹的速度也很慢。在发射间隔中，它们只能挨打不能还手。

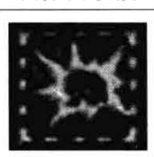
其次，金甲虫无法攻击空中部队。要注意在金甲虫周围始终都应该有龙骑兵、侦察机、海盗船或者航空母舰来保护它们。

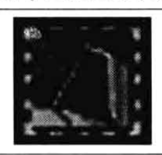
最后，金甲虫是星际争霸中移动最慢的部队。要把它们从一个地方移动到另一个地方，如果没有运输工具的话，简直就苦不堪言。

升级（Upgrades）

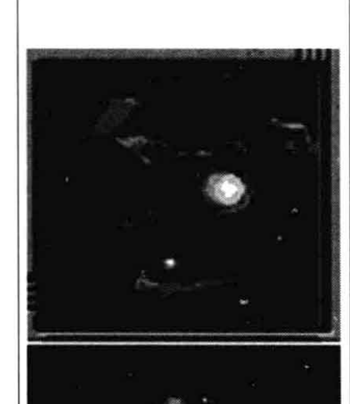
对地铠甲升级	
	第一级:100  100  第二级:175 175 第三级:250  250 
每升一级对地铠甲加1,升三级一共加3。	

等离子护罩升级	
	第一级:200  200  第二级:300   300 第三级:400  400 
每升一级护罩+1,升三级一共+3	

圣甲虫炸弹威力升级	
	200 200
这项升级可以把每一发炸弹的伤害增加25点。	

金甲虫容量升级	
	200 200 最大能携带炸弹数+5
如果你想在混合编队中使用金甲虫,应该尽快完成这项升级。	

探测者

	生命点:40 等离子护罩:20 体积:小型 需要支持:1 消耗:25 75 建造时间:40 生产基地:机器人技术设备厂 需要:天文台 基础对地攻击:无 基础对空攻击:无 基础开架:0 射程:无 视野:9,升级后为11 攻击间隔:无 生产热键:O

在战场上，神族部队中的探测者可以充当机器人间谍。它们可以永久地隐形，又是神族中唯一可以检测隐形的移动单位，在进攻具有隐形能力的敌人部队时几乎是必不可少的。

你可以把探测者放到敌人的建筑物上、采矿的

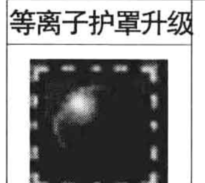
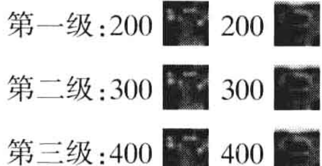
地方、树上或者别的地形上，就算敌人有检测装置也非常难以发现它们。

探测者是很脆弱的，所以一定要避开人族的导弹塔、神族的光子炮和虫族的防空塔，这些建筑不仅可以检测到探测者的存在，还可以消灭它。

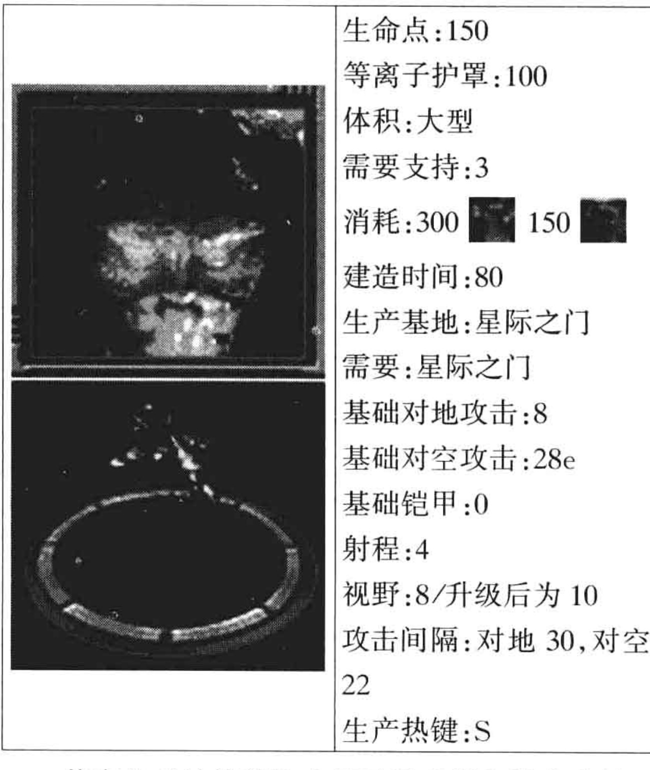
要尽快研究天文台中有关探测者的两项升级。这两个升级可以让你再使用探测者时更为灵活。

升级（Upgrades）

对地铠甲升级	
	第一级:100　100 第二级:175　175 第三级:250　250
每升一级对地铠甲加1,升三级一共加3。	

等离子护罩升级	
	 第一级:200　200 第二级:300　300 第三级:400　400
每升一级护罩+1,升三级一共+3	

侦察机

	生命点:150 等离子护罩:100 体积:大型 需要支持:3 消耗:300　150 建造时间:80 生产基地:星际之门 需要:星际之门 基础对地攻击:8 基础对空攻击:28e 基础铠甲:0 射程:4 视野:8/升级后为10 攻击间隔:对地30,对空22 生产热键:S

侦察机是神族部队中最灵活多样和强有力的工具，但是这也要付出一定的代价。神族的侦察机很贵，建造时间也很长，它们成群结队的时候很强大，有盔甲电池配合时更是如此。

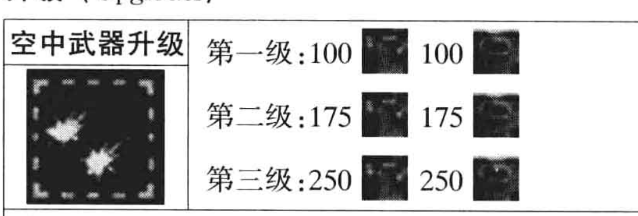
侦察机可以对地面目标造成8点伤害（每升一级伤害就可以加1，一共可以升3级），而它们的空中攻击武器是导弹，可以造成28点的爆炸伤害（每升一级伤害加2，一共升三级，最多可以加6）。无许多说，有了这样的火力之后，侦察机就可以对任何空中力量造成重大的打击。

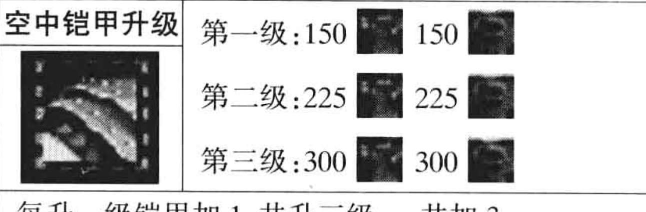
虽然侦察机可以攻击地面部队，但是这并不总是最好的选择（除非敌人没有任何防空力量），因为它们在攻击地面部队的时候，攻击间隔过长，而且攻击力有限。

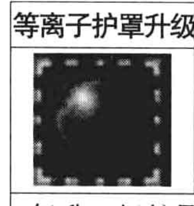
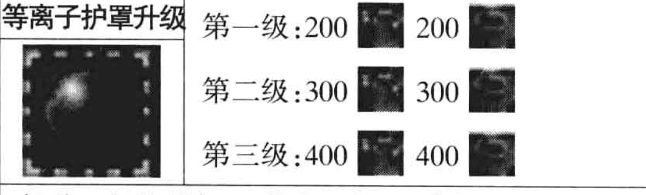
在对付人族的对手的时候，要注意用一个或者更多的探测者来保护你的侦察机，因为它们很可能会碰上敌人的隐形幽灵战机。

在对付虫族的时候，要小心敌人大量的飞龙或者吞噬者。如果你的对手喜欢用大量的飞龙，那你就应该用海盗船、龙骑兵或者高级圣堂武士来支援侦察机。

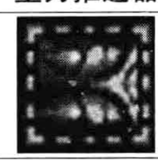
升级（Upgrades）

空中武器升级	
	第一级:100　100 第二级:175　175 第三级:250　250
每升一级对地攻击加1,共升三级,一共加3,升一级对空攻击加2,一共加6。	

空中铠甲升级	
	 第一级:150　150 第二级:225　225 第三级:300　300
每升一级铠甲加1,共升三级,一共加3	

等离子护罩升级	
	 第一级:200　200 第二级:300　300 第三级:400　400
每升一级护罩加1,共升三级,一共加3	

蜜蜂传感器	
	100　100
增加侦察视野范围	

重力推进器	
	200 200 加快移动速度
这项升级可以让侦察机更快地到达目的地，也可以更快地回到盔甲电池边上。	

海盗船

	生命点:100 等离子护罩:80 体积:中型 需要支持:2 消耗:150 100 建造时间:40 生产基地:星际之门 需要:星际之门 能量:200（升级后为250） 基础对地攻击:无 基础对空攻击:5es 基础铠甲:1 射程:5 视野:9 攻击间隔:8 生产热键:O

海盗船在飞船和飞船的作战中可以发射毁灭性的中子光束，这对于神族的舰队来说是一个非常有用的补充。海盗船可以利用它强大的分裂网（Disruption Web）来保护部署在星球表面的地面部队或者防御性的建筑，让它们不受攻击。这种能力如果能在一场大战中的某个局部得到合理的运用，就是神族战争时一笔不可估量的财富。

海盗船非常快速灵活，这使他们成为任何一支神族舰队不可或缺的一部分。它们发射的中子光束每一次并不会造成太大的伤害（可以造成5点的基础爆炸伤害），但是它们极快的发射速度完全可以抵消这个劣势。

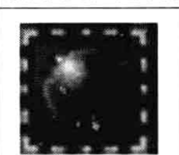
海盗船速度很快，可以用来侦察和截击（不要和航空母舰的截击机搞混了）。它们可以在很快到达任何地方，而无需通过升级来提升速度，因此它们是进行侦察的最佳部队。

海盗船的主要弱点在于它无法对地攻击，遇到地面防空部队时要赶快施放分裂网，要不就死翘翘了。

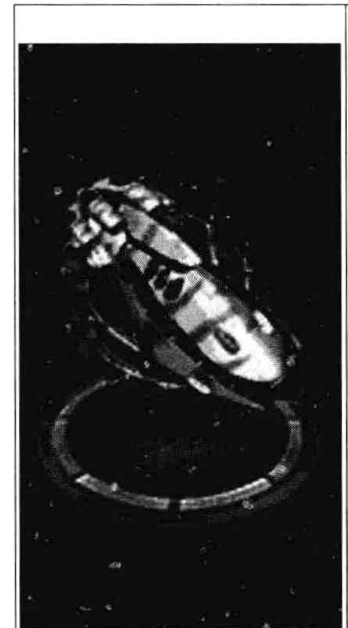
升级（Upgrades）



空中铠甲升级	
	第一级:150 150 第二级:225 225 第三级:300 300
每升一级铠甲加1，共升三级，一共加3	

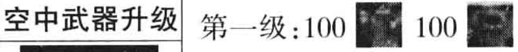
等离子护罩升级	
	第一级:200 200 第二级:300 300 第三级:400 400
每升一级护罩加1，共升三级，一共加3	

航母

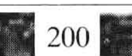
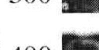
	生命点:300 对地攻击:6(+3) 对空攻击:6(+3) 攻击间隔:无 射程:8 视野:11 铠甲:4(+3) 消耗:350 250 生产热键:C 需要:Stargate（星际之门），Fleet Beacon（舰队灯塔） 等离子护罩:150

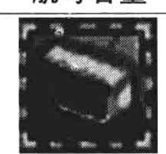
庞大的体积，厚厚的铠甲，但却没有武器，同现实中的航母一样。航母依靠自身搭载的拦截机进攻，拦截机的价格为25，快捷键为I，不过一般拦截机很难被摧毁。一定数量的航母是十分强大和恐怖的武器。但大量航母是会撞车的，进攻威力无法发挥，使得被瓦尔基里护卫舰等区域攻击性部队攻击时比较吃亏。进攻时要善于使用H将航母定在远处进行攻击。

升级（Upgrades）

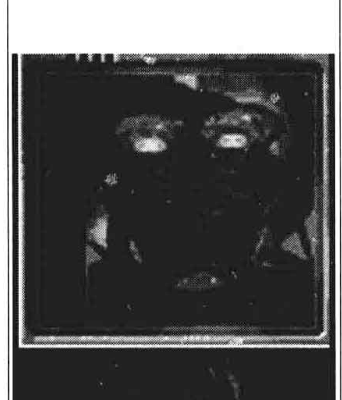
空中武器升级	
	第一级:100  100
	第二级:175  175 
	第三级:250  250 
每升一级对地攻击加 1,共升三级,一共加 3,升一级对空攻击加 2,一共加 6。	

空中铠甲升级	
	第一级:150  150
	第二级:225  225
	第三级:300  300
每升一级铠甲加 1,共升三级,一共加 3	

等离子护罩升级	
	第一级:200  200
	第二级:300  300
	第三级:400  400
每升一级护罩加 1,共升三级,一共加 3	

航母容量	
	100 100
航母最大舰载机数加 4。	

仲裁者

	生命点:200 盔甲:150 体积:大型 需要支援数:4 消耗:100  350 建造时间:160 产生基地:星际之门 需要建筑:仲裁者法庭 能量:200(可升级到250) 基本对地攻击:10e 基本对空攻击:10e 基本铠甲:1 射程:5 视野:9 攻击间隔:45 制造热键:A

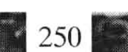
仲裁者可以在周围形成一个把现实扭曲了的力场，使友军部队得以隐蔽起来。仲裁者本身对隐身的效果是免疫的，即使在别的仲裁者的力场中，它们仍然是可以看见的。

仲裁者可以在时空中产生一个扭曲的裂缝，可以用来远程运送部队。

仲裁者们还可以拉长时空使其变得离散，从而产生一些静止的力场。任何陷入到这样的停滞力场的单位既不能移动，也不能攻击，同时它们也不会受到攻击和特殊技能的影响。

仲裁者可以向空中和地面的目标发射 10 发爆炸性的子弹攻击，但是，仲裁者太娇贵了，一般不用他们进行攻击，正因为如此，他们必须时时刻刻受到别的部队的保护。

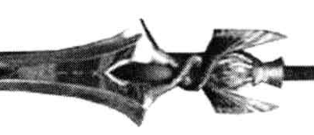
升级(Upgrades)

空中武器升级	
	第一级:100  100
	第二级:175  175
	第三级:250 250
每升一级对地攻击加 1,共升三级,一共加 3,升一级对空攻击加 2,一共加 6。	

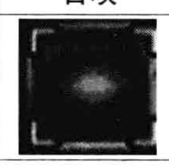
空中铠甲升级	
	第一级:150  150
	第二级:225 225
	第三级:300 300
每升一级铠甲加 1,共升三级,一共加 3	

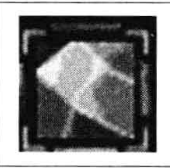
等离子护罩升级	
	第一级:200  200
	第二级:300  300
	第三级:400 400
每升一级护罩加 1,共升三级,一共加 3	

核心 Khaydarin	
	150 150
使用仲裁者的静止力场和召唤的能力,这个升级是必要条件	



特殊技能

召唤	150 150 消耗:150
	
召唤能力可以打开一个 5×5 大小的时空虫洞,利用这个虫洞来远程运送部队(无论是地面部队还是空中部队)到施展这项能力的仲裁者那里。这是一个快速运送部队,对敌展开突袭攻击的捷径。	

静止力场	150 150 100 范围:9
	
在使用这个能力的时候,所有在施法点周围 3×3 矩形区域范围内的部队都将陷入到一个静止力场之中。一旦陷入了静止力场,这些部队就不能被伤害,也无法移动和攻击,更不能使用特殊的能力,只能任你宰割。这种效果将持续大约 40 秒钟。	

执政官

	生命点:10 等离子护罩:350 体积:大型 需要支援:4 消耗:无 建造时间:20 生产基地:无 需要:2 个高级圣堂武士 基础对地攻击:30s 基础对空攻击:30s 基础铠甲:0 射程:2 视野:8 攻击间隔:20 生产热键:无

在临终之时，两个高级圣堂武士就可以走向武士之路的终极目标，他们互相融合成为真正使人畏惧的执政官。

选中这两个高级圣堂武士，然后发出“召唤执政官”的命令就可以开始融合了。在这段时间里，正在融合的圣堂武士是无法进行攻击的，而且非常脆弱。融合之后，两个高级圣堂武士将永远地消失。

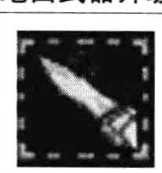
执政官的攻击令人畏惧，它将对敌人造成 30 点生命的普通伤害，同时它的攻击对于 1 – 15 个点距范围内的敌人造成 1/2 的爆炸伤害，对 15 – 30 个点距范围内的敌人造成 1/4 的爆炸伤害。

执政官是一种空中兵种，因此不会引爆人族的蜘蛛雷，可以用来清除区域内的蜘蛛雷（只要有探测者的帮助就可以完成），帮助地面部队顺利通过这一区域。

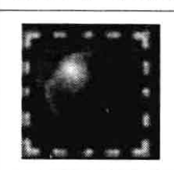
执政官的唯一弱点是他们脆弱的生命。离开强大的等离子护罩，执政官只有 10 点 HP，一旦它们的生命点耗尽，执政官就会死去。

执政官几乎不受任何的特殊能力的影响，但是，执政官却很容易被神族的特殊技能影响，比如离子风暴（Psionic Storm）和精神控制（Mind Control），所以要小心那些敌人的神族特殊能力部队的偷袭。

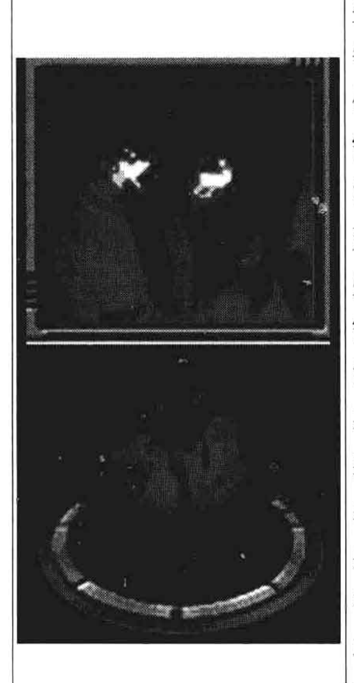
升级（Upgrades）

地面武器升级	第一级:100 100 第二级:150 150 第三级:200 200
	
每升一级,对地攻击加 3,升三级一共加 9	

地面铠甲升级	第一级:100 100 第二级:175 175 第三级:250 250
	
每升一级地面铠甲 + 1,升三级一共 + 3	

等离子护罩升级	第一级:200 200 第二级:300 300 第三级:400 400
	
每升一级护罩 + 1,升三级一共 + 3	

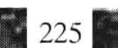
仲裁者

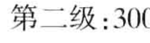
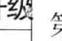
	生命力:25 等离子护罩:200 体积:大型 需要支持:4 消耗:无 建造时间:20 生产基地:无 需要:2个黑暗圣堂武士 能量:200(升级后为50) 基础对地攻击:无 基础对空攻击:无 基础铠甲:1 射程:无 视野:10 攻击间歇:无 生产热键:无

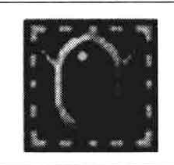
同黑暗圣堂武士一样，两个黑暗圣堂武士在等离子融合中牺牲了自己的生命，形成了黑暗执政官。

黑暗执政官本身没有物理攻击的能力，但是它拥有的特殊能力（反馈、大漩涡和精神控制）已经强大到令任何敌人感到心惊胆战。但是，黑暗执政官和执政官一样生命力脆弱（仅仅比执政官强一点），而且如果护罩被耗尽，就只能迅速返回到盔甲电池边上补充护罩。

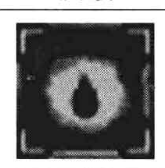
升级（Upgrades）

空中铠甲升级	
	第一级:150  150  第二级:225  225  第三级:300  300 
每升一级铠甲加1,共升三级,一共加3	

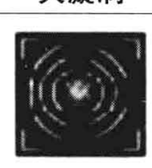
等离子护罩升级	
	第一级:200  200  第二级:300  300  第三级:400  400 
每升一级护罩加1,共升三级,一共加3	

阿尔戈斯护身符	
	150 150
升级后黑暗执政官可以增加50点能量,用以施展特殊能力。	

特殊技能

反馈	
	消耗:50 射程:10
一旦对某个部队施展了这个法术,这个部队就首先失去所有的魔力点数,并且受到和失去的魔力点数同样大小的伤害。	

精神控制	
	200 200 消耗:150 射程:8
黑暗执政官可以捕获任何可以控制的部队,一旦这种能力被使用,控制权就被移交给了黑暗执政官所属的一方。	

大漩涡	
	100 100 消耗:100 射程:10
大漩涡是一种区域性的效果魔法(3×3),它可以立即让所有的有机物组成的地面或者空中部队眩晕(无法移动、攻击和使用特殊能力)180个时间周期(在普通的游戏速度下是12秒左右)。	

神族基本对战策略

迅速探索地图

在游戏的早期可以利用一个工人尽快地找到敌人，一旦找到了敌人的基地，就算完成了侦察任务。在这段时间中，你可以干扰敌工人，对它们实行“打了就跑”的战术，或者在敌人的气矿上建造一个采气厂来阻碍敌人采矿，没有气的敌人会被活



活“憋气”死的！

狂热者突袭

游戏刚刚开始的前几分钟里，狂热者突袭战术是最大的威胁。尽可能多地建造狂热者来压倒敌人，这种战术被称为“狂热者突袭”。实施这种战术，需要建造至少三到四个部队之门（Gateway)，保证狂热者出来得最快。但是一定要保证先期侦察，这样才能取得最佳的突袭效果。

你可以采取“早攻击”的战术，把最开始的两三个狂热者送过去开始攻击。采取迂回的路线，避免被敌人发现，跑到后面攻击那些采矿的工人。同时，己方的基地不停地生产狂热者，之后不停地派遣狂热者到前线去，使敌人始终饱受压力。

要注意你的基地和敌人基地究竟有多远。离得越远，你的狂热者到达敌人的基地时间就越长，敌人的防御就会越好。

游戏早期的选择

除了突袭之外，你还可以使用别的早期战术。

选择之一就是直接发展到光子炮，然后快速建立防守战线。用电塔和光子炮守住咽喉要道，或者防御住主基地和工人，这样，就可以有效地抵御一次狂热者突袭，从而赢得足够的时间来完成科技树的发展。

选择之二就是把科技树直接发展到黑暗圣堂武士或者是运输机/轰击甲虫。如果你能够很好地控制建造的顺序，那就可以在10分钟之内造出黑暗圣堂武士或者是运输机/轰击甲虫，这时摧毁敌人就易如反掌了。

部队组合

游戏早期的突袭和建造过程之后，如何组合不懂类型的部队就成了非常关键的问题。部队组合是攻击力、射程和编队的有效平衡。在一个平衡得很好的部队中，那些肉搏的或者短程攻击部队比如狂热者、黑暗圣堂武士、执政官、海盗船等充当先头部队，支援部队和中程攻击部队如龙骑兵、侦察机、航空母舰等作为护卫，可能的话，最后跟上远程攻击部队。

用肉搏部队纠缠住敌人，使支援部队和远程部队有足够的时间进行攻击。远程部队一般攻击力强大，要使它们离战斗的中心尽可能的远，以确保安全，以给敌人造成最大的伤害。

轰击甲虫突袭

这实际上就是轰击甲虫空降战术。利用一架运输机运送轰击甲虫，不停地把它们放下进行攻击在生产子弹的时候回到运输机，反复这样做，直到敌人的地面部队都被消灭为止。

离子风暴瞄准

使用神族的最重要的技巧就是使用离子风暴。最简单的情况就是当你的部队被包围时，你只需要在敌人的正上方施放离子风暴，敌人的末日就到了。这几乎不需要技巧，也是离子风暴最明显的用途。

大战略大致都告诉你了，实际上星际最关键的地方就在于熟悉各种族部队的性能，根据情况进行部队组合，依据敌方部署采取合适的战术，或突袭，或强攻，最终消灭敌人。《星际争霸》中地图不多，过关任务也少，变化要差一些，但每个玩家都会可以设计不同的组合，采用不同战略，如此变化就多了起来，这就是《星际》的最大魅力所在。

好了，绝技传授完了，下面，该是你这星际统帅出场的时间了！

《暗黑破坏神Ⅱ》攻略



这个世界需要英雄，因为这个世界总有阴暗面，因此几乎人人都有英雄情结也就不奇怪了。《暗黑破坏神》（Diablo）一是一个比较典型的英雄角色扮演游戏，不过其中加入了神话、技击等内容，装备组合变化多端，图片极其精美，独具特色。因此，一经面世，马上风靡一时。现在，它的改进版《暗黑破坏神Ⅱ》（Diablo Ⅱ）已经全新改版上市，一股新的暗黑攻击风暴已经开始爆发！

Diablo Ⅱ的改进是全方面的，从画面、情节一直到装备、人物组合，但最大还是主角的变换上。你再也不必像 Diablo Ⅰ一样从浪人、战士、魔法师和修道士中选取角色进行游戏，他们在 DiabloⅡ完全变成了你的下属，爽歪了吧！目前知道的是，在 Diablo Ⅱ 中 Act Ⅰ部分你可以雇佣浪人，Act Ⅱ可以雇佣战士，而 Act Ⅲ中你则可以雇佣魔法师！

Diablo Ⅱ 的每一个角色都有着 30 种独一无二的技能，你可以随便组合，从完全不同的中随意选择一种玩法进行游戏。通过对不同技能的刻意培养，你的人物会在同样的人物类型中显得相当独特，会让你觉得趣味无穷。

到底多有趣味，下面我们来仔细看一看。

游戏总览

细节变化

人物的刻画

游戏中的 5 位主角都是全新的人物，包括两位魔法师 Necromancer 和 Sorceress、两位战士 Amazon 和 Barbarian 和一个多面手 Paladin。虽然游戏中只有五个角色，先别嫌少，先让我讲完了再说。这五个角色在屏幕上的外形效果，随着您装备的变换有数千种以上的效果，而且由于人物形态的刻画更加细致入微，大多数的物品装备在角色身上以后，人物在屏幕上的形态都会产生奇妙的变化，简直变了一个人！算起来，你有上万中的人物形象可以挑选，到时候眼睛别挑花了就行了！

英雄的装备

变化的不仅仅是外观，《暗黑破坏神Ⅱ》中人物的装备增加了更多的战斗特性，成套的物品装备会让你得到一些特殊的技能和能力！

因此，《暗黑破坏神Ⅱ》的物品和装备会更加吸引玩家。游戏中设有 48 种普通类型的盔甲，70 种武器类型，其中并不包括魔法和黄金装备。装备时要注意的是手套和靴子的作用，靴手套和靴子能够增加盔甲的等级，有时还能获得一些特别的属性！例如有些靴子能够增加运动时的速度，而具有“of the horse”后缀的靴子能够增加耐力值。装备上那些种类繁多的普通装备、黄金装备还有那令人眼馋的独特套装装备，再加上 Diablo 特有的物品随机产生的特性，游戏主角都快变成“万变金刚”了。面对此这如此丰富的物品装备，你该不会还有什么抱怨吧？

人物属性

Strength

增加强壮值，能提升第一和第二级技能的伤害力。

Dexterity

增加敏捷度，能够提高人物的攻击速度。

Vitality

增加活力值的点数，可以增进 Stramina（耐力值）和 Lift（生命值）的储量。

Energy

增加能量值，可以提高 Mana 的储量。

Stamina

耐力值是 Diablo Ⅱ中加入的全新的一种属性，主要是为了和游戏中新出现的跑步动作配套。每个人物的耐力值都是不同的，和个人的活力相关，直接关系着人物奔跑的时间、长度。同现实一样，人物装备、盔甲的重量和耐力值消耗的速度成正比，盔甲越重，耐力值也就消耗的越快。

耐力值是能够自动补充的，当然奔跑的时候肯定不会自动补充，那时只有消耗耐力的份。其它方面，无论是在走动，还是在战斗，或者是站着发呆，这个时候耐力值都是会自动恢复的。

Resistances

说到抵抗属性的话，大家自然会想到抗火和抗电，但是在《暗黑破坏神Ⅱ》中你还要去考虑抵抗敌人毒系和冷系魔法技能的能力。冷系魔法技能能够使你的人物冻结，进而减慢你的攻击和移动速度，这样很容易反遭敌人攻击。不过幸好还有解冻药水，它能够有效的解除冻结！但是中毒就又不同了，如果你的人物中了敌人的这种圈套，人物的生命储量就会逐渐衰竭，而且移动的速度也会降低。到了这个时候就轮到我们的解毒药水“救驾”了。

技能树

每一位角色都有三种技能树，每种技能树有十种技能，总计三十种技能。每种技能都要靠技能点数升级（需要的点数还是蛮多的，说出来怕吓着你，还是算了吧）。当角色每升一级可以得到 1 个技能点数，有时完成剧情中的任务和在一些特殊的神殿中也可以得到技能点数。因此，升级所得到的技能点数有限，不可能全方位发展，往那一种技能树上深入发展，就靠你来决定了，要鱼还是要熊掌？

被动技能

在每个人物所拥有的 30 种技能中，有一些技能是被动技能。在被动技能上分配一个或多个技能点数之后，它的效果将会自动出现，不是像其它技能那样需要你去操作才能生效。例如，如果给野蛮人的 Axe mastery（战斧掌握）技能分配一个技能点，那样的话，只要野蛮人使用战斧类的武器，他的伤害力和命中率都会提高！差点忘了告诉你，被动技能不会消耗人物本身的 Mana，蛮合算的喔！





固有技能

每一位人物都有两种无需学习、与生俱来的技能——Attack 和Throw。

控制和动作

在一代中人物是使用栅格来进行的，游戏人物的移动是从一个格子到另外一个格子的移动。

在《暗黑破坏神 II》中就完全不同了，你可以控制人物向任意方向前进，移动得也更加平滑，而且都可以奔跑，有点遗憾的是游戏中的人物还无法游泳或爬山。游戏中中野蛮人更有跳跃的绝招。不过很可惜，其它人物是不能跳跃的。

RUN

奔跑是《暗黑破坏神 II》人物新增添的一种动作，需要消耗一定的耐力值。至于其作用则不言而喻，无论是快速进入战场，还是逃离都是必不可少的。另外，某些靴子能够增加奔跑的速度。

SEARCH

这也是《暗黑破坏神 II》中的新增功能，大家都应该已经厌烦了在尸体堆中查找战利品了吧？现在有了《暗黑破坏神 II》，一切都那么简单了。只要你一直按着 Alt 键，地面上所有的物品都会显现出来，你只管拣好的拿就是了！

ATTACK

攻击中增加的功能就是连续攻击。当你指向一个怪物，只要保持鼠标左键一直按着，就会对其连续攻击，直到对方被结果，或者你被结果为止。这项功能蛮好的，可为广大 Diablo Fans 节约不少用来买鼠标的钱。

游戏热键

热键在 Diablo II 中有着举足重轻的作用，下面就是 Diablo II 中热键的完整列表。当然这些热键可以根据你的爱好修改的。

功能属性窗口	热键 1	热键 2
人物属性窗口	A	C
物品窗口	I	B
组队窗口	P	
聊天纪录	M	
人物列表	Q	
帮助窗口	H	
技能树	T	
快捷技能栏	S	
技能 1	F1	
技能 2	F2	
技能 3	F3	
技能 4	F4	
技能 5	F5	
技能 6	F6	
技能 7	F7	
技能 8	F8	
选择上一个技能	Mouse Wheel Up	
选择下一个技能	Mouse Wheel Down	
使用快捷物品栏 1	1	
使用快捷物品栏 2	2	
使用快捷物品栏 3	3	
使用快捷物品栏 4	4	
聊天	Enter	
奔跑	Ctrl	
切换 走/跑	R	
停止	Shift	
显示物品	Alt	
显示肖像	Z	
自动地图	TAB	
自动地图居中	F9	
隐藏自动地图	F10	Mouse 3
自动地图显示组队信息	F11	
自动地图显示名字	F12	
说“Help”	Num Pad 0	
说“Follow me”	Num Pad 1	
说“This is for you”	Num Pad 2	
说“Thanks”	Num Pad 3	
说“Sorry”	Num Pad 4	
说“Bye”	Num Pad 5	
说“Now you die”	Num Pad 6	
截图	Print Screen	
关闭所有窗口	Space	
清除信息	N	



暗黑英雄榜

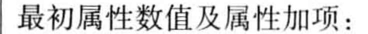
Amazon 亚马逊战士



一个强悍的女人，颇为神秘，唯一知道的是她来自靠近南部海域的广阔平原上的游牧民族。因为部落之间不断发生冲突，使得这位游牧战士习惯于为自己而战，并因而拥有强烈的独立个性和在恶劣的环境中战斗旅行的体能。她擅长使用弓箭来对付她的敌人，并能熟练使用长矛和其他一些投掷类的武器，并能很好的进行空手格斗。



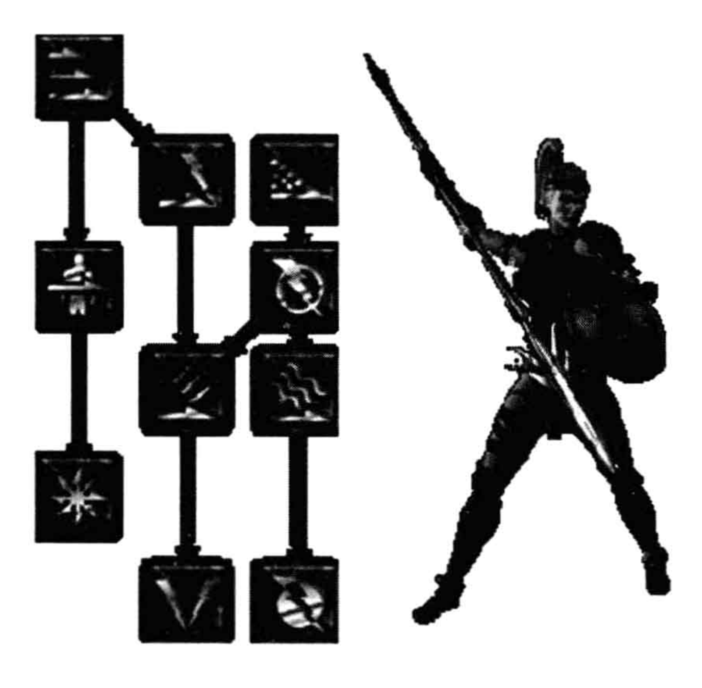
最初属性数值及属性加项：	
基本属性： Life (生命值):50 Mana(魔法值):15 Stamina(耐力值):84	隐藏属性： Strength(强壮度):20 Dexterity(敏捷度): 25 Vitality(活力值) :20 Energy(能量值):15
升级属性增加： 每升一级 - - Life +2、Stamina +1、mana +1	
升级点数分配 ： Vitality +1 — Life +3、Stamina +1 Energy +1 — Mana +2 Dexterity +1 — 命中率 +4	



亚马逊战士的标枪技能树

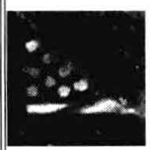
标枪在 Diablo Ⅱ 中是一个全新的武器种类，亚马逊战士可以很好的使用这个新武器，并在标枪上附带上各种不同属性地伤害手段。

标枪是一种单手武器，所以亚马逊战士可以一手装配标枪，另一只手装配盾牌，这样可以在给对手伤害的同时，给自己提供最大限度的保护。



标枪和魔法技能树

Jab (猛刺)	要求人物级别:1
 这个技能会让亚马逊战士在使用标枪或枪矛类武器时，可以连续的快速猛刺，而且可以同时攻击3个目标。	
Attack(攻击力):开始为+10%，以后每增加一级+5% Damage(破坏力):开始降低15%，以后每增加一级补回3%(例如1级时-15%，2级时为-12%) mana 消耗:开始为2，以后每增加一级，增加0.2或0.3	
Power Strike (能量穿透)	要求人物级别:6
 这个技能将会增加亚马逊战士的枪矛直刺时的伤害力，并在其中加入了少量的闪电伤害。	
Attack:开始为+10%，以后每增加一级+5% Lightning Damage(闪电伤害):开始为1-8，以后每增加一级，最小和最大的伤害都增加3点 mana 消耗:开始为2，以后每增加一级，mana 消耗增加0.2或0.3	

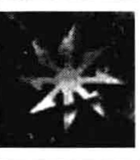
Poison Javelin（毒之枪）	要求人物级别:6
 在标枪的飞行轨迹上制造出一个绿色毒云,加上了毒系伤害。	
Poison Damage:开始为9－14,持续时间3秒,以后每增加一级,毒系伤害增加4或5点,持续时间不变 mana消耗:开始为4,以后每增加一级,消耗增加0.2或0.3	

Impale（穿刺）	要求人物级别:12
 增加攻击的伤害力,但会迅速降低武器的耐用度。	
Damage:无论多少级别,伤害力都是＋300％ 命中率:开始为＋25％,以后每增加一级＋7％ mana消耗:一直是3 耐用度消耗:开始为原来耐用度的50％,以后每增加一级＋1％	

Lightning Bolt(闪电弹)	要求人物级别:12
 在标枪中加入了闪电弹的伤害。	
Lightning Damage:开始为1－40,以后每增加一级,最大的伤害增加8点 mana消耗:开始为6,以后每增加一级,mana消耗增加0.2或0.3	

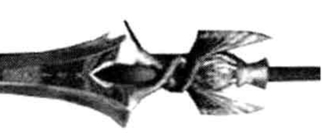
Charged Strike（冲刺打击）	要求人物级别:18
 在使用的标枪和矛类武器上增加了闪电伤害,同时在击中目标的时候会释放出3个闪电弹。	
Damage:闪电伤害开始为1－14,每提升一级,最大和最小伤害同时提升5点 mana消耗:开始为4,以后每增加一级,mana消耗增加0.2或0.3	

Plague Javelin（瘟疫之枪）	要求人物级别:18
 在使用标枪投掷的时候,加入了毒系伤害,命中目标后发生爆炸,扩散出一定范围的毒云。	
poison damage:9－14,持续时间为3秒,每提升一级,最大和最小伤害同时提升4－5点,持续时间不变。 mana消耗:开始为7,以后每增加一级,mana消耗增加1	

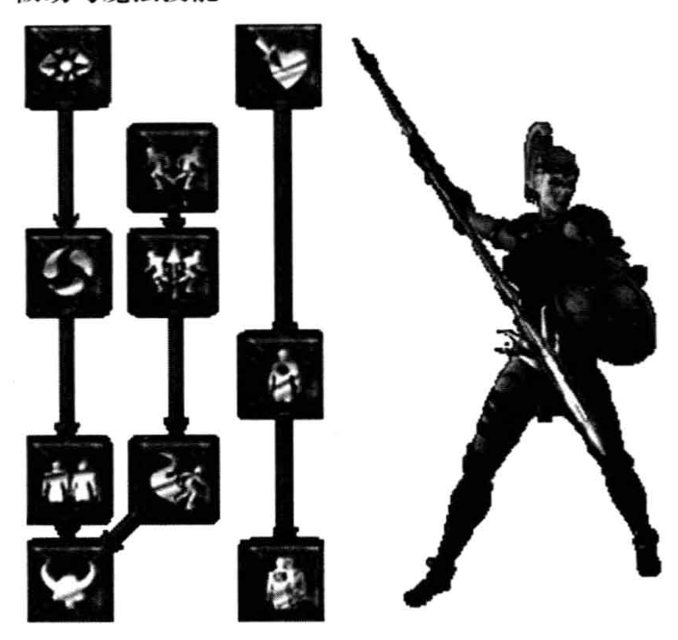
Fend（保护）	要求人物级别:24
 攻击所有的附近目标。	
attack bonus:开始为＋10％,每提升一级,attack bonus ＋5％ Damage:开始为25％,每提升一级,伤害增加3％ mana消耗:开始为5,级别提升消耗不变	

Lightning Strike（闪电打击）	要求人物级别:30
 在使用的标枪和矛类武器上增加了闪电的伤害,击中目标后会释放出闪电弹,同时还会释放出连环闪电。	
lightning bolt(闪电弹)伤害:开始为1－14,每提升一级,最大伤害提升2	
Lightning Damage:开始为5－25,每提升一级,最大和最小伤害都提升10,开始释放出的连环闪电同时攻击2个目标,每提升一级,目标数＋1 mana消耗:开始为9,以后每增加一级,mana消耗增加0.5	

Lightning fury(狂暴闪电）	要求人物级别:30
 在投掷出的标枪上加入了强有力的闪电伤害力,并在命中目标的时候释放出闪电。	
lightning bolt伤害:开始为1－40,释放出2个闪电,每提升一级闪电弹最大伤害提升4,释放bolts数量＋1 闪电伤害:开始为1－40,每提升一级,最大和最小伤害同时提升10 mana消耗:开始为10,以后每增加一级,mana消耗增加0.5	



被动与魔法技能



Inner Sight (心灵视觉)	要求人物级别:1
 使站在亚马逊战士身旁的怪物现形,以便于亚马逊战丝和她的对友攻击。	
Duration(持续时间):开始为 8 秒,以后每增加一级 +4 秒 Enemy Defense(对手防御度):减少敌人防御 46,每增加一级,降低 0-4 点 Radius(半径):13.3 Yards(13.3 码) mana 消耗:一直为 5	

Critical Shot(临界一击)	要求人物级别:1
 被动系技能,攻击时将会有机会获得双倍伤害力。	
Chance of double damage(双倍打击几率):开始为 16%,以后每增加一级,几率增加 0%-9%	

Dodge (躲避)	要求人物级别:6
 被动系技能,降低亚马逊战士在战斗和静止状态中可能受到的伤害	
Chance to dodge attack(躲避打击的几率):开始为 18%,以后每增加一级,几率增加 0%-9%	

Slow Missiles (缓慢攻击)	要求人物级别:12
 让附近的对手变亮现形,并降低它们的的行动和射击攻击速度,进而让亚马逊战士及时逃避敌人攻击或者增加攻击的命中率。	
Duration(持续时间):开始为 12 秒,以后每增加一级 +6 秒 Slowed to(减慢比例):一直为 33% Radius(半径):13.3 码 mana 消耗:一直为 5	

Avoid (消除)	要求人物级别:12
 被动系技能,提升亚马逊战士在战斗和静止状态中躲避射击的机会。	
躲避几率:开始为 24%,每提升一级几率增加 0%-7%	

Penetrate (渗透)	要求人物级别:18
 被动系技能,提升亚马逊战士的 attack rating(攻击等级)。	
攻击等级:开始提升攻击等级 +35%,每提升一级,提升攻击率 10%	

Decoy(诱骗)	要求人物级别:24
 制造一个和亚马逊战士一样的模拟形象吸引敌人的火力,以利于进攻和逃脱。	
Duration:开始为 10 秒,每增加一级,增加 5 秒 mana 消耗:开始为 19,以后每增加一级,消耗减少 1	

Evade (规避)	要求人物级别:24
 被动系技能,提升亚马逊战士在行走或奔跑中躲避射击的能力。	
躲避几率:开始为 18%,每提升一级增加 0%-6%	

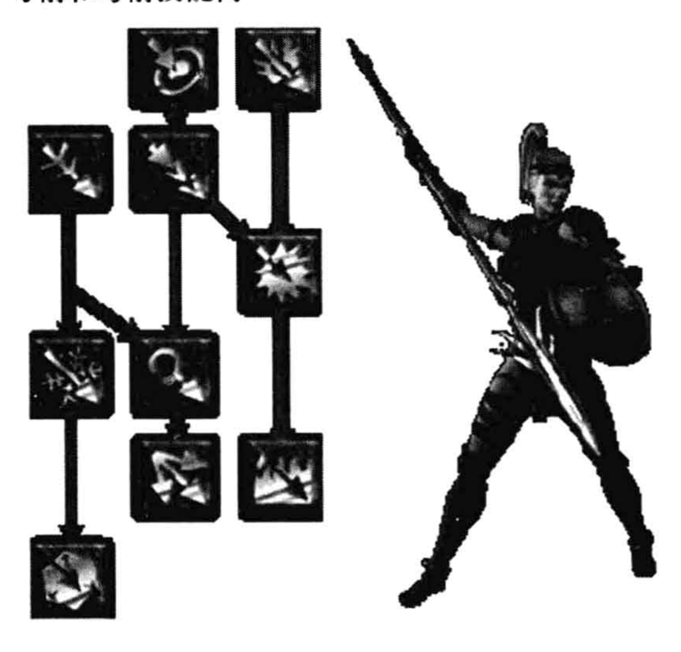
Valkyrie (瓦尔基里)	要求人物级别:30
 召唤出一个强有力的女武神 Valkyrie 协同作战,开始时 valkyrie 生命为 377,伤害力、命中率和防御度与召唤者一样,每提升一级,生命提升 75-76,伤害力提升 25%,命中率提升 25%,防御度提升 25%。	



mana 消耗:一直为 26	

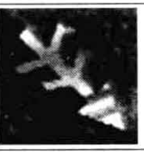
Pierce (刺穿)	要求人物级别:30
	使亚马逊战士的发射物有更高比率穿透命中的敌人
刺穿几率:开始为 16%,每提升一级增加 0% - 4% 的几率	

弓箭和弩箭技能树



Magic Arrow (魔法箭)	要求人物级别:1
	发射出一束箭状魔力束,给对手造成额外的伤害,这种技能不消耗箭支,但会浪费亚马逊战士的 mana 值。
Damage:开始为 0(只有原来的物理伤害),以后每增加一级,伤害加 1 mana 消耗:开始为 1.5,以后每增加一级,mana 消耗减少 0.1 或 0.2,13 级之后不再消耗 mana	

Fire Arrow (火之箭)	要求人物级别:1
	普通的箭上附带了魔法火焰,击中后先造成第一波伤害,之后火焰造成第二波伤害。这样一来,对手所受到的伤害为火系伤害加上物理伤害。
Fire Damage:开始为 1 - 4,以后每增加一级,最小和最大伤害都增加 2 点 mana 消耗:开始为 3,以后每增加一级,mana 消耗增加 0.2 或 0.3	

Cold Arrow (冷之箭)	要求人物级别:6
	以寒冷为基础的箭,将使目标在短时间内移动速度减慢并降低他们的战斗力。
Cold Damage:开始为 3,以后每增加一级,伤害加 2 Cold Length:开始为 4 秒,以后每增加一级,时间增加 1.2 秒 mana 消耗:开始为 3,以后每增加一级,mana 消耗增加 0.2 或 0.3	

Multishot Arrow (多重打击)	要求人物级别:6
	这是一个非常有用的技能,它允许亚马逊战士在同一时间射出更多的箭支,射出的箭支呈扇面,可以给围攻者造成很大的伤害。
Arrows:开始为 2 支箭,以后每增加一级,箭数增加 1 mana 消耗:开始为 4,以后每增加一级,mana 消耗增加 1	

Exploding Arrow (爆破箭)	要求人物级别:12
	这是一个 Fire Arrow(火之箭)的升级技能,箭射中目标后先形成破坏,接着会发生爆炸造成更大伤害,还会伤害附近的怪物。
Fire Damage:开始为 2 - 4,以后每增加一级,最小和最大伤害都增加 5 点 mana 消耗:开始为 5,以后每增加一级,mana 消耗增加 0.5	

Ice Arrow (冰之箭)	要求人物级别:18
	这是一个 Cold Arrow(冷之箭)的升级技能,这个技能能够将目标冷冻起来并降低他们的战斗力,冷冻的时间同技能级别有关。
Cold Damage:开始为 6 - 10,冰冻时间为 2 秒,以后每增加一级,最小和最大伤害都增加 4 点,冰冻时间增加 0.2 秒 mana 消耗:开始为 4,以后每增加一级,mana 消耗增加 0.2 - 0.3	

Guided Arrow (向导之箭)	要求人物级别:18
	射出的箭支始终能命中目标,类似于自动寻的的导弹。

Damage:开始为 0%,以后每增加一级,Damage +5% mana 消耗:开始为 7,以后每增加一级,mana 消耗减少 0.5,到 13 级后,mana 消耗保持在 1 点	
Strafe(惩罚)	要求人物级别:24
 这是一个 Multishot Arrow(多重打击)的升级技能,能使亚马逊战士连续射击,在同一时间内射出更多的箭,而且每一支箭都能命中不同的敌人。当亚马逊战士被敌人围困时,这是一个不错的解救技能。开始时同时攻击 5 个目标。	
Damage:开始为 +5%,以后每增加一级,同时可攻击目标增加 2,Damage +5% mana 消耗始终:11	

Immolating Arrow (火墙箭)	要求人物级别:24
 这是亚马逊战士火系射箭技能中的最高技能,施展时会放出大量带灼热火焰的箭,给目标以很大的火焰爆炸和燃烧伤害,火焰燃烧时间同技能级别有关。	
Fire Explosion Damage(火焰爆炸伤害):火焰爆炸伤害开始为 4-10,火焰燃烧时间 4.6 秒,平均每秒造成火焰燃烧伤害为 8-10,以后每增加一级,火焰爆炸伤害最小和最大值都增加 6 点,燃烧时间增加 1 秒,平均每秒造成火焰燃烧伤害的最小和最大值都增加 6 点。 mana 消耗:开始为 6,以后每增加一级,mana 消耗增加 1	
Freezing Arrow (冷冻箭)	要求人物级别:30
 这是亚马逊战士寒冰系射箭技能中的最高技能,附带大量寒冷魔法的箭,它将暂时冷冻对手并造成极大的冷冻伤害,冷冻的时间和技能级别有关。	
Cold Damage:开始为 6-10,冰冻时间为 2 秒,以后每增加一级,最小和最大的伤害都增加 6 点,冰冻时间维持不变 影响范围:3.3 码 mana 消耗:开始为 9,以后每增加一级,mana 消耗增加 1	



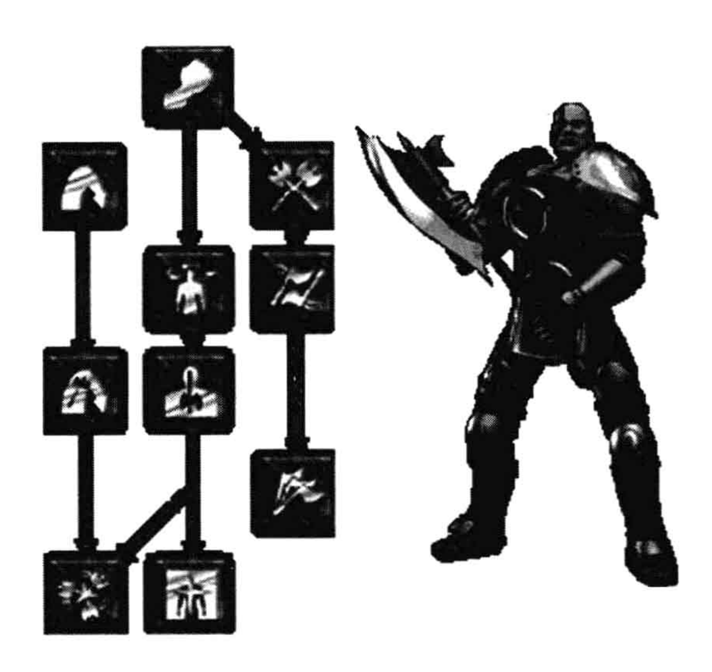
Barbarian 野蛮人



他是文明边缘部落中的成员，拒绝一切看起来温柔和软弱的事物的影响。在部落之间不间断的战争中，他能够在恶劣的环境中活下来完全得益于他那野蛮人的坚定意志、强健的体格和近乎动物般的直觉。虽然缺乏文明人的心计，但野蛮人却能够依靠他的直觉敏锐地感觉周围的环境并迅速作出反应，这让人想起《人猿泰山》的情节或民间关于野蛮人是狼人之类的传说。事实上，野蛮人坚信他能够召唤图腾上的动物的灵魂来鼓舞他，并得到非凡的力量和能力，不过这些召唤并不是最根本的，只是改善他那早已近乎完美的战斗技能。

最初属性数值及属性加项:	
基本属性: Life (生命值):55 Mana(魔法值):10 Stamina(耐力值):91	隐藏属性: Strength(强壮度):30 Dexterity(敏捷度):20 Vitality(活力值):25 Energy(能量值):10
升级属性增加: 每升一级 --Life +2、Stamina +1、mana +1	
升级点数分配: Vitality +1 -- Life +4、Stamina +1 Energy +1 -- Mana +1 Dexterity +1 -- 命中率 +4	

战斗技能树



Bash（怒殴）	要求人物级别:1
 提升攻击时所造成的伤害并将对手震退。	
伤害力:开始为 +1,提升 50%,每提升一级伤害力增加 1 点,提升增加 5% mana 消耗:一直为 2	

Leap（飞跃）	要求人物级别:6
 最基本的技能之一,可使野蛮人迅速离开危险区域或者加入到战团中。	
半径:4.6 码,每提升一级范围增加 0 - 2.7 码 mana 消耗:一直为 2	

Double swing（双重挥舞）	要求人物级别:6
 当野蛮人双手都装备武器时,可以同时攻击两个目标,或者攻击一个目标两次。	
级:开始为 +15%,每提升一级,攻击等级提升 5% mana 消耗:一直为 2	

Stun（晕眩）	要求人物级别:12
 令对手在短暂的时间内晕眩并提高自身的攻击等级的技能。	
攻击等级:开始为 +15%,每提升一级攻击等级提升 5% 晕眩时间:开始为 1.2 秒,每提升一级,持续时间增加 0.2 秒 mana 消耗:一直为 2	

Double throw（双重投掷）	要求人物级别:12
 允许野蛮人在同一时间投掷两种不同的武器。	
攻击等级:开始为 +20%,每提升一级攻击等级增加 10% mana 消耗:一直为 2	

Leap attack（跳跃攻击）	要求人物级别:18
 在跳跃的同时快速攻击目标。	
半径:开始为 4.6 码,每提升一级增加 0 - 2.7 码 伤害:开始为 +100%,每提升一级伤害力增加 30% mana 消耗:一直为 9	

Concentrate（集中）	要求人物级别:18
 攻击的时候不会被打断,同时提升攻击速度和防御能力。	
防御:开始为 +20%,每提升一级防御度增加 10% 攻击速度:开始为 +25%,每提升一级攻击速度增加 5% mana 消耗:一直为 2	

Frenzy（狂怒）	要求人物级别:24
 允许野蛮人同时挥舞两件武器攻击对手,每件武器都能成功命中对手并提升攻击速度。	
持续时间:开始为 2 秒,每提升一级持续时间增加 1 秒 攻击速度:开始为 +10%,每提升一级攻击速度 +20% mana 消耗:一直为 2	



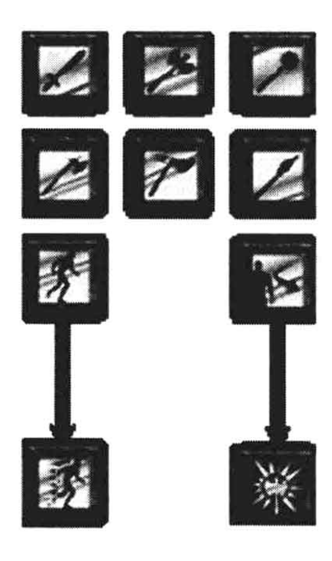


Whirlwind (旋风)	要求人物级别:30
 起用死亡旋风之舞,在众多敌人中间杀出一条血路。	
伤害力:开始为 - 50%,每提升一级伤害力增加15% 攻击速度:开始为 + 25,每提升一级攻击速度增加5% mana 消耗:开始为 25,每提升一级 mana 消耗增加2。	

Berserk (狂暴)	要求人物级别:30
 在斯堪的纳维亚的一些神话中,Berserk是一个传说中的英雄,在酒精的刺激下作战狂野,他的身上没有任何的盔甲保护,也不在乎身上的创伤。这是一个强有力的攻击技能,但是不计后果,提升了野蛮人的伤害力和攻击等级,但也降低了防御度。	
持续时间:开始为 2.7 秒,每提升一级降低 0-0.3 秒 攻击等级:开始为 + 56%,每提升一级攻击等级增加 16% 伤害力:开始为 + 56%,每提升一级伤害力增加10% mana 消耗:一直为 5	



战斗动作掌握技能树





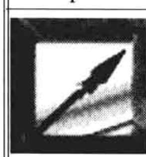
Sword mastery (剑术掌握)	要求人物级别:1
 被动系技能,使野蛮人更加精通使用各种类型的剑和匕首。	
伤害力:+28%,每提升一级,伤害力增加 5% 攻击速度:+28%,每提升一级,攻击速度增加 8%	

Axe mastery (战斧掌握)	要求人物级别:1
 被动系技能,使野蛮人更加精通使用各种类型的战斧。	
伤害力:+28%,每提升一级,伤害力增加 5% 攻击速度:+28%,每提升一级,攻击速度增加 8%	

Mace mastery (钉头槌掌握)	要求人物级别:1
 被动系技能,使野蛮人更加精通使用各种类型的钉头槌(铁锤、大棒等)。	
伤害力:+28%,每提升一级,伤害力增加 5% 攻击速度:+28%,每提升一级,攻击速度增加 8%	

Polearm mastery(长杆武器掌握)	要求人物级别:6
 被动系技能,使野蛮人更加精通使用各种类型的长杆武器。	
伤害力:+30%,每提升一级,伤害力增加 5% 攻击速度:+30%,每提升一级,攻击速度增加 8%	

Throwing mastery(投掷武器掌握)	要求人物级别:6
 被动系技能,让其精通各种类型的投掷武器如飞刀、飞斧和爆炸物品的用法。	
伤害力:+30%,每提升踊级,伤害力增加 5% 攻击速度:+30%,每提升一级,攻击速度增加 8%	

Spear mastery (枪矛掌握)	要求人物级别:6
 被动系技能,使野蛮人更加精通使用各种类型的枪矛。	
伤害力:+30%,每提升一级,伤害力增加 5% 攻击速度:+30%,每提升一级,攻击速度增加 8%	

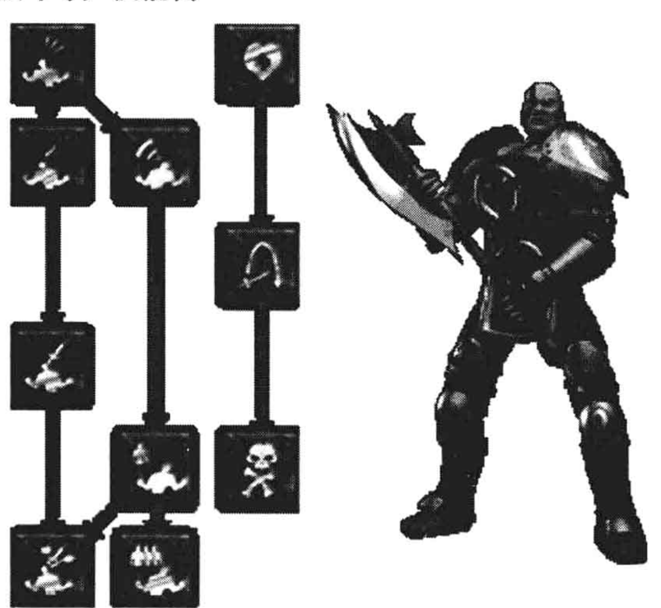
Increased stamina(增强持久力)	要求人物级别:12
	被动系技能,增加野蛮人的精力。
精力提升:开始为提升 30%,以后每提升一级,精力提升 15%	

Iron skin(钢铁皮肤)	要求人物级别:18
	被动系技能,增加野蛮人的防御度。
防御等级:开始提升 30%,以后每提升一级,防御度提升 10%	

Increased speed(增强移动力)	要求人物级别:24
	被动系技能,提升野蛮人的行走和奔跑速度。
速度等级:行走和奔跑速度提升 13%,以后每提升一级,速度提升 0% - 5%	

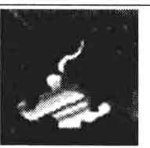
Natural resistance(自然抗力)	要求人物级别:30
	被动系技能,提升野蛮人对自然元素和毒素的抗性。
全部抗性等级:开始提升 12%,以后每提升一级,全部抗性提升 0% - 9%	

战斗呼声技能树



Howl(怒吼)	要求人物级别:1
	怒吼可以使效力范围内的怪物因恐惧而逃跑。
怒吼半径:开始为 16 码,每提升一级有效范围提升 3.3 - 3.4 码,怪物逃跑时间开始为 3 秒,每提升一级逃走时间提升 1 秒 mana 消耗:一直为 3	

Find potion(寻找药剂)	要求人物级别:1
	使野蛮人可以在死亡怪物的尸体上找出药剂。
寻找几率:开始为 15%,每提升一级几率提升 1 - 9% mana 消耗:一直为 2	

Taunt(辱骂)	要求人物级别:6
	辱骂一定范围内里的怪物,使他们狂怒,在攻击时不会逃跑。
目标伤害力:开始为 - 5%,每提升一级伤害力降低 2% 目标攻击速度:开始为 - 5%,每提升一级速度降低 2% mana 消耗:一直为 3	

Shout(咆哮)	要求人物级别:6
	对正在逼近的危险发出警告,并提高野蛮人和他的战友的防御等级。
防御等级:开始 + 100%,每提升一级防御等级提升 10% 持续时间:开始为 16 秒,每提升一级持续时间延长 2 秒 mana 消耗:一直为 6	

Find item(寻找物品)	要求人物级别:12
	可让野蛮人在死亡怪物的尸体上找出隐藏的财宝。



寻找几率:开始为 14%,每提升一级机会增加 0% - 7%
mana 消耗:一直为 7

Battle cry(**战斗口号**)	**要求人物级别:18**


可怕的吼声,使附近怪物的防御等级和伤害力同时降低。

持续时间:开始为 12 秒,每提升一级,持续时间增加 2.2 秒
防御度:开始为 - 50%,每提升一级,防御降低 2%
伤害力:开始为 - 25%,每提升一级,防御降低 1%
mana 消耗:一直为 5

Battle orders(**战斗命令**)	**要求人物级别:24**


提高野蛮人和他的战友的最大 mana 值、生命值和精力值。

持续时间:开始为 30 秒,每提升一级持续时间增加 6 秒
最大精力值:开始为 40%,每提升一级提升 0% - 6%
最大生命值:开始为 40%,每提升一级提升 0% - 6%
最大 mana 值:开始为 40%,每提升一级提升 0% - 6%
mana 消耗:一直为 7

Grim Ward(**严密防护**)	**要求人物级别:24**


利用死亡怪物的尸体制作出一个恐怖的图腾,使附近的怪物因恐惧而逃跑。

持续时间:开始为 40 秒,每提升一级持续时间不变
有效范围:2 码,每提升一级有效范围增加 0.6 - 0.7 码
mana 消耗:一直为 4

Warcry (**战争呼声**)	**要求人物级别:30**



对所有的附近的怪物造成伤害和眩晕。

伤害:开始为 15 - 20,每提升一级最小和最大伤害力增加 5
眩晕时间:1 秒,每提升一级眩晕时间增加 0.2 秒
mana 消耗:开始为 17,每提升一级 mana 消耗增加 1

Battle command(**战斗命令**)	**要求人物级别:30**


使野蛮人和他的战友的可以使用的技能暂时提升。

持续时间:开始为 12 秒,每提升一级持续时间增加 4 秒
mana 消耗:一直为 11

Necromancer **巫师**



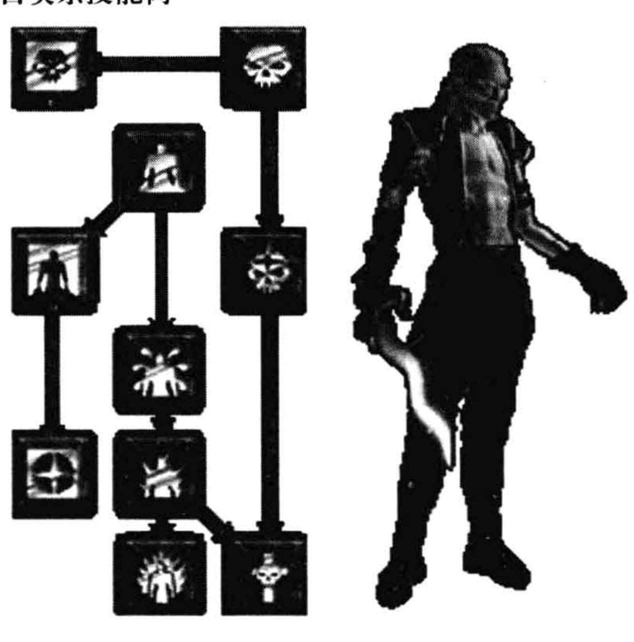
他披着斗篷,颇为神秘,来自南方充满蒸汽的沼泽地。就像他的名字展示的那样,巫师来自不体面的男巫师族,具有神秘的法力,能使用死亡和召唤魔法控制怪物来为他所用,尤其擅长使用召唤亡灵的魔法。

因为小时候在沼泽地生活中学习魔法,巫师已经远非常人,他的皮肤犹似死尸的皮肤,他的体型及骨骼极其怪异,人们像躲避瘟神一样侧视及远离他,但在同时又对他倍感敬畏,相信他充满神奇的魔法力量。

他所有的攻击手段,一般都同法术有关。利用神秘的法力,他可以对抗一切敌人;因为受过蒸汽沼泽的磨练,他不畏惧任何危险,英勇地面对一切,直至获得最后的胜利。

<table>
<tr><td colspan="2">最初属性数值及属性加项：</td></tr>
<tr><td>基本属性：
Life(生命值)：45
Mana(魔法值)：79
Stamina(耐力值)：79</td><td>隐藏属性：
Strength(强壮度)：15
Dexterity(敏捷度)：25
Vitality(活力值)：15
Energy(能量值)：25</td></tr>
<tr><td colspan="2">升级属性增加：
每升一级－－Life＋2、Stamina＋1、mana＋2</td></tr>
<tr><td colspan="2">升级点数分配：
Vitality＋1－－Life＋2、Stamina＋1
Energy＋1－－Mana＋2
Dexterity＋1－－命中率＋4</td></tr>
</table>

召唤系技能树



Skeleton mastery(**骷髅掌握**)	**要求人物级别：1**
	被动系技能，提升召唤出来骷髅或复兴出来的怪物的生命和伤害力。
骷髅等级：开始生命为7，每提升一级＋7；伤害力开始为2，每提升一级＋2 怪物等级：开始生命为7，每提升一级＋7；伤害力开始为2，每提升一级＋2	

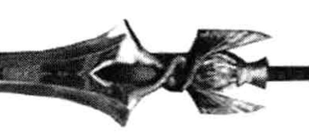
Raise skeleton (**复活骷髅**)	**要求人物级别：1**
	复活死亡怪物尸体中的骷髅站起来参与战斗。
生命：开始为36 伤害力：开始为5－6，开始为一个骷髅，每提升一级召唤数量＋1 mana消耗：开始为6，每提升一级，mana消耗增加1	

Clay Golem(**土之巨人**)	**要求人物级别：6**
	从土地中召唤出傀儡作战。
开始为120，每提升一级生命增加35 伤害力：开始为2－5，每提升一级最小伤害力提升0－1，最大伤害力提升0－3 mana消耗：开始为15，每提升一级，mana消耗增加3	

Golem Mastery(**傀儡掌握**)	**要求人物级别：12**
	被动系技能，为傀儡提升速度和生命值。
生命：开始提升20％，每提升一级生命增加20％ 行走/奔跑速度：开始提升＋6％，每提升一级，行走/奔跑速度增加0％－4％	

Raise skeletal mage (**复活骷髅魔法师**)	**要求人物级别：12**
	使死亡怪物尸体中的骷髅复活，赋予它魔法力量参与作战。
生命：61 召唤数量：开始可复活一个骷髅魔法师，每提升一级召唤数量＋1 mana消耗：开始为8，每提升一级，mana消耗增加1	

Blood Golem (**血之巨人**)	**要求人物级别：18**
	用巫师生命制成的傀儡，和巫师的生命共享，将伤害值转换到傀儡生命值上。
生命：804 转换：开始将31％的伤害转换到骷髅上，每提升一级，转换的机会增加1％ 伤害力：开始为6－16，每提升一级最小伤害力提升2，最大伤害力提升5－6 mana消耗：开始为25，每提升一级，mana消耗增加4－5	



Summoned resistance(召唤抗性)	要求人物级别:24
 被动系技能,为所有召唤出来的怪物提升所有抗性。	
提升抗性几率:开始为提升28%所有抗性,每提升一级,所有抗性增加0%-6%	

Iron Golem(钢铁巨人)	要求人物级别:24
 将一件金属物品转换为一个傀儡,傀儡的参数与转换的金属物品相关。	
生命:1224 伤害等级:开始7-19点,第二级开始傀儡拥有Thorns damage(荆棘伤害),开始将150%伤害返回敌人,每提升一级,返回几率提升15% mana消耗:一直为35	

Fire Golem (火之巨人)	要求人物级别:24
 召唤出一个火巨人,能将火系伤害转移到火巨人生命值上。	
生命:1250 火系伤害:10-27,每提升一级最小火系伤害提升2-3,最大火系伤害提升5-7 吸收几率:开始为吸收35%火系伤害,每提升一级吸收火系伤害几率提升10% mana消耗:开始为50,每提升一级,mana消耗增加10	

Revive (复兴)	要求人物级别:24
 使一个已经死亡的怪物复活重新参战。	
持续时间:180秒 复活数量:开始为一个怪物,每提升一级复活数量+1 生命:开始为200,每提升一级怪物生命提升20% mana消耗:开始为45,每提升一级,mana消耗减少3	



毒系 & 骨系技能树



Teech(牙齿术)	要求人物级别:1
 发射出一排带刺的牙齿攻击对手。	
发射数量:开始为2个牙齿,每提升一级,牙齿数目增加1 魔法伤害:2-4,每提升一级最小和最大魔法伤害力增加1 mana消耗:开始为3,每提升一级mana消耗增加0.5	

Bone Armor(骨之护甲)	要求人物级别:1
 在巫师身旁产生三个围绕巫师飞行的骨盾,吸收巫师在混战中所受到的伤害。	
等级:开始为吸收20伤害,每提升一级伤害吸收增加10 mana消耗:开始为11,每提升一级mana消耗增加1	

Poison Dagger(毒之匕首)	要求人物级别:6
 在匕首攻击中加入毒系伤害。	



毒系伤害：开始为 7－15，持续 4 秒，每提升一级，最小毒系伤害增加 3－6，最大毒系伤害增加 5－8
攻击速度：开始为增加 15%，每提升一级攻击速度增加 10%
mana 消耗：开始为 3，每提升一级 mana 消耗增加 0.2－0.3

Corpse Explosion（尸体爆炸术）	要求人物级别：6



使怪物的尸体发生爆炸以伤害附近的敌人。

伤害力：尸体原生命的 60%－100%
范围：2.6 码，每提升一级，范围增加 0.6－0.7 码
mana 消耗：开始为 15，每提升一级 mana 消耗增加 1

Bone Wall（骨墙术）	要求人物级别：12



利用骨骸创造一道不可逾越的墙，增强防御。

骨墙生命：开始为 19，每提升一级，生命增加 4－5
持续时间：一直为 48 秒
mana 消耗：一直为 17

Poison Explosion（毒气爆炸术）	要求人物级别：18



使敌人的尸体变成毒气炸弹，并使毒气扩散以伤害附近的敌人。

毒系伤害：开始为 25－50，持续 4 秒，每提升一级，最小毒系伤害提升 5，最大毒系伤害提升 10，持续时间增加 0.8 秒
mana 消耗：一直为 8

Bone Spear（骨之长矛）	要求人物级别：18



发射出一个致命的骨矛穿透敌人。

魔法伤害：开始为 16－24，每提升一级，最小和最大魔法伤害提升 8
mana 消耗：开始为 7，每提升一级 mana 消耗增加 0.2－0.3

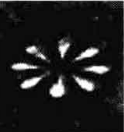
Bone Prison（骸骨监狱）	要求人物级别：24



在目标周围形成一个骨质围墙，增强防御。

骨墙生命：开始为 19，每提升一级生命提升 4－5
持续时间：一直为 48 秒
mana 消耗：开始为 27，每提升一级 mana 消耗减少 2

Poison Nova（毒之雷星）	要求人物级别：30



射出环状扩散的浓缩毒液。

毒系伤害：开始为 50－75，持续 8 秒，每提升一级，最小毒系伤害提升 5，最大毒系伤害提升 7－8，持续时间增加 0.8 秒
mana 消耗：一直为 25

Bone spirit（骨之灵魂）	要求人物级别：30



释放出一个不安宁的不死灵魂去攻击指定目标，或者自动寻找目标。

魔法伤害：开始为 20－30，每提升一级魔法，伤害提升 16
mana 消耗：开始为 12，每提升一级 mana 消耗增加 0－2

诅咒系技能树









Amplify Damage(加大伤害)	要求人物级别:1
	诅咒一个区域内的敌人,增加他们受到非魔法打击时的伤害。

伤害提升:一直为 100%
有效范围:开始为 2 码,每提升一级,增加 0.6－0.7 码
持续时间:开始为 8 秒,每提升一级,持续时间增加 3 秒
mana 消耗:一直为 4

Dim Vision (视力模糊)	要求人物级别:6
	诅咒一个区域内的敌人,降低它们的可视范围。

范围:开始为 2.6 码,每提升一级有效范围增加 0.6－0.7 码
持续时间:开始为 7 秒,每提升一级持续时间增加 2 秒
mana 消耗:一直为 9

Weaken (弱化)	要求人物级别:6
	诅咒一个区域内的敌人,使其造成的伤害降低。

弱化等级:伤害力一直降低 33%
范围:开始为 5.9 码,每提升一级,有效范围增加 0.6－0.7 码
持续时间:开始为 14 秒,每提升一级,持续时间增加 2.4 秒
mana 消耗:一直为 4

Iron maiden (钢铁处女)	要求人物级别:12
	诅咒一个区域内的敌人,使其攻击别人的时,伤害返回自身。

伤害返回等级:开始 200% 返回伤害,每提升一级,伤害返回几率提升 25%
持续时间:开始为 12 秒,每提升一级,持续时间增加 2.2 秒
范围:一直为 4.6 码 mana
消耗:一直为 5

Terror (恐怖)	要求人物级别:12
	诅咒一个区域内的敌人,使其因恐惧而逃跑。

范围:一直为 2.6 码
持续时间:开始为 8 秒,每提升一级,持续时间增加 1 秒
mana 消耗:一直为 7

Confuse (混乱)	要求人物级别:18
	诅咒一个区域内的怪物,使其胡乱攻击目标。

范围:开始为 4 码,每提升一级,有效范围增加 0.6 码
持续时间:开始为 10 秒,每提升一级,持续时间增加 2 秒
mana 消耗:一直为 13

Life Tap (生命源泉)	要求人物级别:18
	诅咒一个区域内的敌人,使巫师攻击时能吸取它们的生命。

范围:开始为 2.6 码,每提升一级有效范围增加 0.6－0.7 码
持续时间:开始为 16 秒,每提升一级持续时间增加 2.4 秒
生命吸取量:一直为攻击所造成伤害的 50%
mana 消耗:一直为 9

Attracc (吸引)	要求人物级别:24
	诅咒一个区域的怪物,使其成为附近所有怪物的目标,但并不能同时影响另一个被诅咒的怪物。

范围:一直为 6 码
持续时间:开始为 12 秒,每提升一级持续时间增加 3.6 秒
mana 消耗:一直为 17

Decrepify (衰老)	要求人物级别:24
 诅咒一个区域内的敌人,使他们行动缓慢,造成的伤害减少并增加非魔法打击造成的伤害。	
范围:开始为 2.6 码,每提升一级,有效范围增加 0.6-0.7 码 持续时间:开始为 2 秒,每提升一级,持续时间增加 0.2 秒 mana 消耗:一直为 11	

Lower Resist (降低抵抗力)	要求人物级别:30
 诅咒一个区域的敌人,增加他们受到所有类型魔法攻击的时候的伤害,对怪物而言是降低魔法抗性,对敌对玩家而言是降低所有最大抗性。	
范围:开始为 4.6 码,每提升一级,有效范围增加 0.6-0.7 码 持续时间:开始为 20 秒,每提升一级,持续时间增加 2 秒 抗性降低:开始降低 31%,每提升一级,敌手抗性减少 0%-6% mana 消耗:一直为 11	

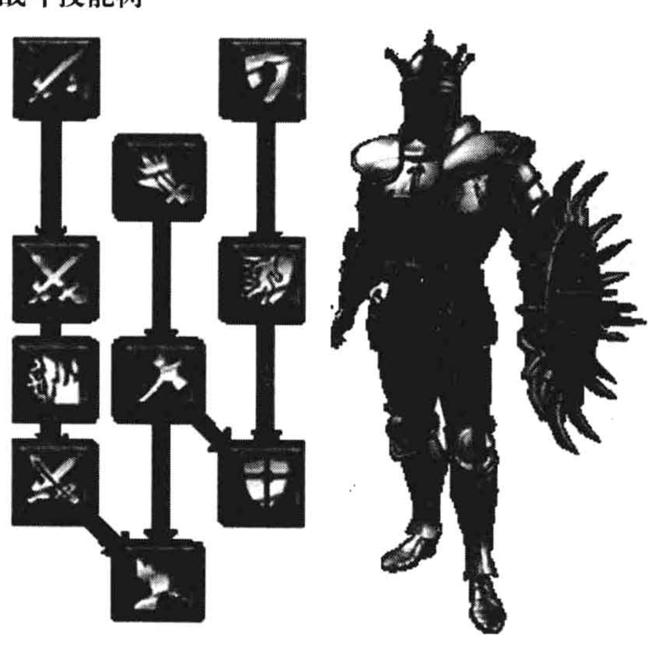
Paladin 游侠



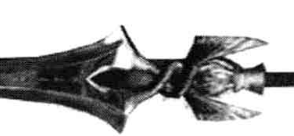
他靠近宗教圣地 Zakarum，被赋予神圣的信念。因为来自一个特殊的军队，他成为一个随时准备战斗的军人，为自己认为正确的信念，几乎就是一个为正义战斗之神侠。他的坚强给予他无穷的力量，并佑福着他的战友；他的正义感让他嫉恶如仇，残酷地惩罚那些罪恶的人。虽然一些人称呼他为过度紧张的正义狂热者，但是大多数人们认为他充满了力量并且散发着仁慈的光芒。

最初属性数值及属性加项:	
基本属性: Life(生命值):55 Mana(魔法值):15 Stamina(耐力值):89	隐藏属性: Strength(强壮度):25 Dexterity(敏捷度):20 Vitality(活力值):25 Energy(能量值):15
升级属性增加: 每升一级--Life +2、Stamina+1、mana+2	
升级点数分配: Vitality +1--Life+3、Stamina+1 Energy +1--Mana+1 Dexterity+1--命中率+4	

战斗技能树



Sacrifice (牺牲)	要求人物级别:1
 用自己的生命换取伤害力和攻击等级的提升,但 8%的伤害返回自身。	
攻击等级:开始为+20%,每提升一级,攻击等级提升 5% 伤害力:开始为 +180%,每提升一级,伤害提升 12%	



Smite (重击)	要求人物级别:1
	利用盾牌暂时将敌人击晕。
伤害力:开始为+15%,每提升一级,伤害提15% 眩晕持续时间:开始为0.6秒,每提升一级,增加0.2秒 mana消耗:一直为2	

Holy bolt (圣光术)	要求人物级别:6
	发射出一束神圣的能量去伤害不死系怪物或者治疗自己的战友。
魔法伤害:开始为8-16,每提升一级,最小和最大魔法伤害同时提升6 医疗:开始为1-6,每提升一级,增加2 mana消耗:开始为4,每提升一级,mana消耗增加0.2	

Zeal (热诚)	要求人物级别:12
	允许游侠在一次攻击动作中打击多个敌人。
attack bonus(攻击等级):开始+10%,每提升一级attack bonus增加5% 击数:开始连击2人,每提升一级,连击数增加1 mana消耗:一直为2	



Charge (冲锋)	要求人物级别:12
	冲入战团猛力打击一个敌人。
伤害力:开始为+100%,每提升一级,伤害提升25% mana消耗:一直为9	

Vengeance (复仇)	要求人物级别:18
	在每一次成功的打击中加入火系、寒冷系和闪电系的伤害。
attack bonus(攻击等级):一直+10% 冰冻时间:开始为1.2秒,每提升一级,冰冻时间增加0.6秒 自然元素伤害:开始为+35%,每提升一级,附加自然元素伤害提升5% mana消耗:开始为4,每提升一级,mana消耗增加0.5	

Blessed hammer (神圣之槌)	要求人物级别:18
	召唤出一个围绕身体盘旋而出的神圣之槌去伤害附近的敌人,并对不死系怪物造成150%伤害。
伤害力:开始为12-16,每提升一级,最小和最大伤害同时提升8 mana消耗:开始为5.2,每提升一级,mana消耗增加0.3	

Conversion (转化)	要求人物级别:24
	皈依一个怪物,让它与一切魔鬼和怪物作战。
皈依几率:开始为11%,每提升一级,皈依几率增加0%-9% 持续时间:开始为20秒,每提升一级,持续时间增加10秒 mana消耗:一直为4	

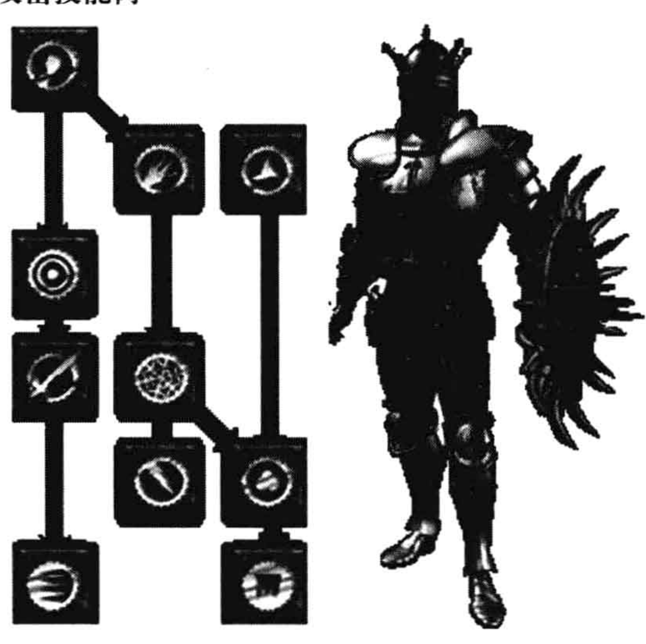
Holy shield (神圣之盾)	要求人物级别:24
	使用神的力量提升游侠的盾的防御度。
持续时间:开始为30秒,每提升一级,持续时间增加10秒 防御度提升:开始为 +25%,每提升一级,防御度增加15% 成功抵挡几率:开始为 +8%,每提升一级,成功抵挡几率增加0%-10% mana消耗:一直为36	



Fist of the heavens (天神之手)	要求人物级别:30
	以闪电攻击敌人并释放出圣光搜寻附近的敌人。

圣光束伤害力:开始为 1－16,每提升一级,最大圣光束伤害提升 4－6
闪电伤害:开始为 1－40,每提升一级,最小和最大闪电伤害同时提升 8
mana 消耗:开始为 25,每提升一级,消耗增加 2

攻击技能树

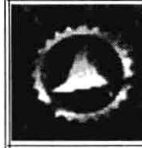


Might (力量光环)	要求人物级别:1
	当激活的时候,可以提升游侠和他的战友的伤害力。

范围:开始为 7.3 码,每提升一级,有效范围增加 1.3－1.4 码
伤害力:开始＋40%,每提升一级,伤害增加 10%

Holy－Fire (神圣之火)	要求人物级别:6
	当激活的时候,可以给附近的怪物造成神圣火焰的伤害。

范围:开始为 4 码,每提升一级,增加 0.6－0.7 码
火系伤害力:开始为 1－3,每提升一级,最小和最大火系伤害都提升 0.5－1

Thorns (荆棘光环)	要求人物级别:6
	当激活的时候,可以将攻击者造成的伤害反射回去。

范围:开始为 7.3 码,每提升一级,有效范围增加 1.3－1.4 码
伤害反射:开始为 250%,每提升一级,伤害返回几率上升 40%

Blessed Aim (祝福光环)	要求人物级别:12
	当激活的时候,可以提升游侠和他的战友的攻击等级。

范围:开始为 7.3 码,每提升一级,有效范围增加 1.3－1.4 码
攻击等级:开始为＋75%,每提升一级,攻击等级增加 15%

Concentration (集中)	要求人物级别:18
	激活的时候,可以提升游侠和他的战友的伤害力并减少攻击被打断的几率。

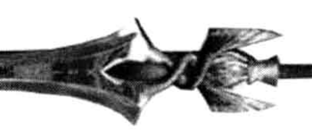
攻击不被打断几率:一直为 20%
伤害提升:开始为 60%,每提升一级,伤害增加 15%

Holy Freeze (圣洁寒冰)	要求人物级别:18
	激活的时候,可以冻结附近的敌人。

范围:开始为 4 码,每提升一级,有效范围增加 0.6－0.7 码
敌人速度减慢:开始为 30%,每提升一级,敌人速度减慢增加 0%－4%

Holy Shock (神圣打击)	要求人物级别:24
	激活的时候,可以给附近的敌人造成脉冲电流的伤害。

范围:开始为 3.3 码,每提升一级,有效范围增加 0.6－0.7 码
闪电伤害:开始为 1－5,每提升一级,最小和最大闪电伤害同时增加 1－2



Sanctuary (避难所)	要求人物级别:24
	激活的时候,可以给不死系怪物造成伤害并将它们震退。
范围:开始为 3.3 码,每提升一级,有效范围增加 0.6-0.7 码 闪电伤害:开始为 8-16,每提升一级,最小和最大闪电伤害同时增加 4	

Fanaticism (狂热)	要求人物级别:30
	激活的时候,可以提升游侠和他的战友的攻击速度和攻击等级。
范围:一直为 7.3 码 攻击速度:开始为 +14%,每提升一级,攻击速度增加 0%-4% 攻击等级:开始为 +40%,每提升一级,攻击等级增加 5%	

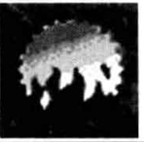
Conviction (审判)	要求人物级别:30
	激活的时候,可以降低附近怪物的防御等级和所有抗性。
范围:开始为 6 码,每提升一级,有效范围增加 0.6-0.7 码 敌人防御度降低:开始降低 49%,每提升一级,增加降低比率 1%-7% 最大抗性降低:开始为 26%,每提升一级,最大抗性降低增加 1%-6%	

防御技能树

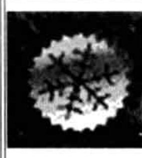




Prayer (祈祷)	要求人物级别:1
	当激活的时候,可以慢慢的恢复游侠和他的战友的生命。
范围:开始为 7.3 码,每提升一级,有效范围增加 1.3-1.4 码 heals(治愈)等级:开始恢复 2,每提升一级,恢复数 +1 mana 消耗:开始为 1,每提升一级,mana 消耗增加 0.1-0.2	

Resist Fire (火之光环)	要求人物级别:1
	当激活的时候,可以有效减少游侠和他的战友所受到的火系伤害。
范围:开始为 7.3 码,每提升一级,有效范围增加 1.3-1.4 码 抗火属性:开始为 +54%,每提升一级,抗火属性增加 0%-4%	

Defiance (藐视光环)	要求人物级别:6
	当激活的时候,可以提升游侠和他的战友的防御等级。
范围:开始为 7.3 码,每提升一级,有效范围增加 1.3-1.4 码 防御度提升:开始为 +70%,每提升一级,防御度增加 10%	

Resist Cold (冰之光环)	要求人物级别:6
	当激活的时候,可以有效减少游侠和他的战友所受到的寒冷系伤害。
范围:开始为 7.3 码,每提升一级,有效范围增加 1.3-1.4 码 抗寒属性:开始为 +54%,每提升一级,抗寒属性增加 0%-4%	

Cleansing (洁净光环)	要求人物级别:12
	当激活的时候,可以有效缩短游侠和他的战友所受到中毒和诅咒的时间。

范围:开始为 7.3 码,每提升一级,有效范围增加 1.3-1.4 码 中毒和诅咒时间减少:开始为 39%,每提升一级,减少率增加 0%-7%	
Resist Lightning (闪电光环)	要求人物级别:12
 当激活的时候,可以有效减少游侠和他的战友所受到的闪电系伤害。	
范围:开始为 7.3 码,每提升一级,有效范围增加 1.3-1.4 码 抗电属性:开始为 +54%,每提升一级,抗电属性增加 0%-4%	
Vigor (活力光环)	要求人物级别:18
 激活后,可以提升游侠和他的战友的精力值回复速度、最大精力值和移动速度。	
范围:开始为 10 码,每提升一级,有效范围增加 2 码 行走/奔跑速度提升:开始为 +13%,每提升一级,行走/奔跑速度增加 0%-5% 精力值提升:开始为 +50%,每提升一级,精力值增加 25% 精力值回复速度:开始为 +50%,每提升一级,精力值回复速度增加 25%	
Meditation (冥想光环)	要求人物级别:24
 当激活的时候,可以提升游侠和他的战友的 mana 回复速度。	
范围:开始为 7.3 码,每提升一级,有效范围增加 1.3-1.4 码 mana 回复速度:开始为 +65%,每提升一级,mana 回复速度增加 15%	
Redemption (补偿光环)	要求人物级别:30
 激活后,光环会尝试将被杀死怪物的生命和 mana 返回给游侠和他的战友。	
范围:一直为 7.3 码 补偿几率:开始为 23%,每提升一级,补偿几率提升 0%-11% 生命/mana 回复:开始为 25 点,每提升一级,生命/mana 回复增加 5 点	

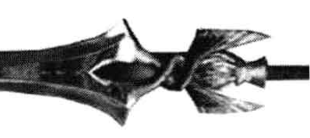
Salvation (拯救光环)	要求人物级别:30
 激活后,可以有效减少游侠和他的战友所受到的火系、寒冷系、闪电系伤害。	
范围:开始为 7.3 码,每提升一级,有效范围增加 1.3-1.4 码 自然元素抗性:开始为 +54%,每提升一级,自然元素抗性增加 0%-4%	

Sorceress 女巫



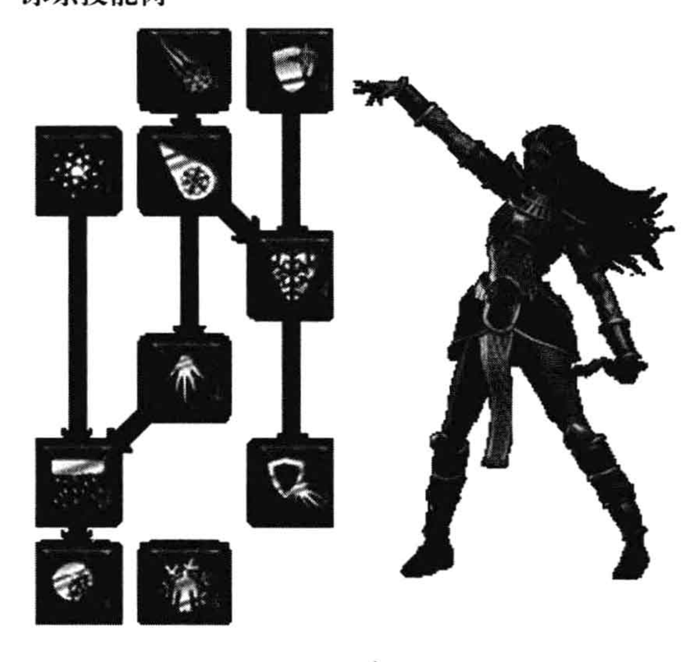
她一个反叛的女人,从东方一个男性魔法师占优势的魔法部落中偷取了魔法使用的秘密,然后就浪迹天涯。作为一个神秘术的专家,女巫的白刃格斗术中有很大的不足,但她凶猛的进攻魔法和出色的防御魔法完全可以弥补这点不足。出神入化的魔术让人倍感神秘,孤独地隐居生活显得她有些反复无常,生活在混乱之中。但事实上,她懂得在有序和混乱之间战斗的真谛,在战斗中有时比斗士还要出色。

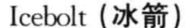
最初属性数值及属性加项:	
基本属性: Life (生命值):40 Mana(魔法值):35 Stamina(耐力值):74	隐藏属性: Strength(强壮度):10 Dexterity(敏捷度):25 Vitality(活力值):10 Energy(能量值):35
升级属性增加: 每升一级--Life+1、Stamina+1、mana+2	

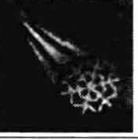


升级点数分配:
Vitality + 1 - - Life + 2、Stamina + 1
Energy + 1 - - Mana + 2
Dexterity + 1 - - 命中率 + 4

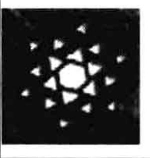
冰系技能树





Icebolt (冰箭)	要求人物级别:1
 释放出一个带有寒冷属性的魔法弹,伤害敌人并减慢它们的速度。	
cold damage:开始为 3 - 5,每提升一级,最小和最大冷系伤害同时增加 1 cold length(冰冻持续时间):开始为 6 秒,每提升一级,增加 1.4 秒 mana 消耗:一直为 3	

Frozen Armor (寒冰护甲)	要求人物级别:1
 提升等级并冰冻击中敌人。	
防御等级:开始为 + 30%,每提升一级,防御提升增加 5% 持续时间:开始为 120 秒,每提升一级,有效时间提升 12 秒 冰冻时间:开始为 1.2 秒,每提升一级,冻结时间增加 0.1 秒 mana 消耗:一直为 7	

Frost Nova (霜之星)	要求人物级别:6
 释放出一个扩散的冰环去攻击附近的敌人并减慢它们的速度。	
cold damage:开始为 2 - 4,每提升一级,最小和最大冷系伤害同时增加 2 cold length:开始为 8 秒,每提升一级,冰冻持续时间增加 1 秒 mana 消耗:开始为 9,每提升一级,mana 消耗增加 2	

Ice Blast (寒冰冲击波)	要求人物级别:6
 释放出一个魔法冰球去伤害敌人并冻结它们。	
cold damage:开始为 10,每提升一级,最小和最大冷系伤害同时增加 7 冻结时间:开始为 3 秒,每提升一级,冻结时间增加 0.2 秒 mana 消耗:开始为 6,每提升一级,mana 消耗增加 0.5	

Shiver Armor (战栗护盾)	要求人物级别:12
 提升你的等级并冻结击中敌人。	
防御等级:开始为 + 45%,每提升一级,防御提升增加 6% cold damage:开始为 6 - 8,每提升一级,最小和最大冷系伤害同时增加 2 持续时间:开始为 120 秒,每提升一级有效时间增加 12 秒 冰冻时间:一直为 4 秒 mana 消耗:一直为 11	

Glacial Spike (冰之长钉)	要求人物级别:18
 释放出一个魔法寒冰彗星,冻结并杀死敌人。	

范围:一直为 2.6 码
cold damage:开始为 16-24,每提升一级,最小和最大冷系伤害同时增加 7
冻结时间:开始为 2 秒,每提升一级,冻结时间增加 0.1 秒
mana 消耗:开始为 10,每提升一级,mana 消耗增加 0-0.5

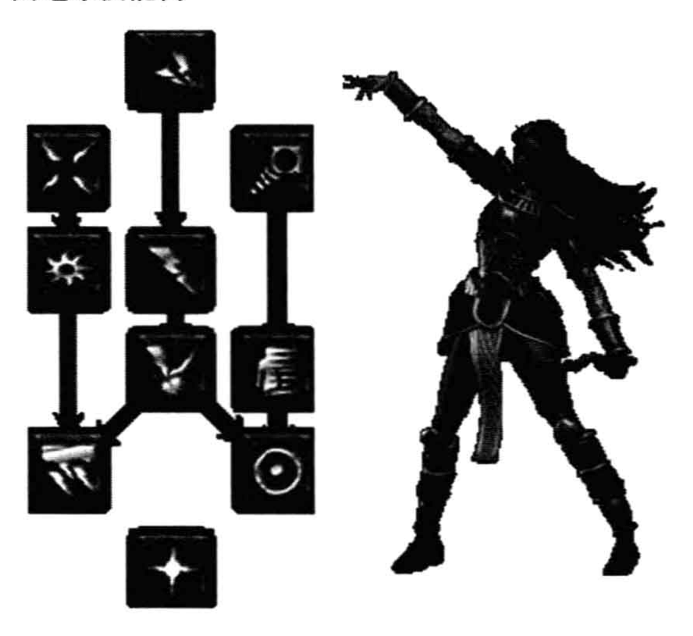
Blizzard(暴风雪)	要求人物级别:24
 召唤从天而降的冰锥杀上一定范围内的敌人。	
cold damage:开始为 16-24,每提升一级,最小和最大冷系伤害同时增加 4 持续时间:开始为 4 秒,每提升一级,持续时间增加 1 秒 mana 消耗:开始为 23,每提升一级,mana 消耗增加 1	

Chilling Armor(寒冷装甲)	要求人物级别:24
 提升防御度并发射出一支冰箭报复攻击者。	
防御等级:开始为 +45%,每提升一级,防御提升增加 5% cold damage:开始为 4-6,每提升一级,最小和最大冷系伤害同时增加 1 持续时间:开始为 144 秒,每提升一级,有效时间增加 6 秒 mana 消耗:一直为 17	

Frozen Orb(冰冻球)	要求人物级别:30
 释放出一个旋转的魔法冰球,从中发射出冰箭伤害敌人。	
cold damage:开始为 32-35,每提升一级,最小和最大冷系伤害同时增加 6 冰冻时间:开始为 8 秒,每提升一级,冰冻时间增加 1 秒 mana 消耗:开始为 25,每提升一级,mana 消耗增加 2	

Cold Matery(寒冰掌握)	要求人物级别:30
 被动系技能,提升使用寒冷系魔法攻击时的伤害力。	
攻击力提升:开始提升 23%,每提升一级,增加 0%-11%	

闪电系技能树

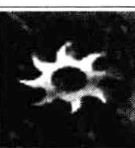


Charged Bolt(闪电弹)	要求人物级别:1
 释放出数个闪电弹,并以不规则路径去伤害敌人。	
闪电伤害:开始为 2-4,每提升一级,最小和最大电系伤害提高 0-1 闪电弹数量:开始为 3 个,每提升一级,闪电数量增加 1 mana 消耗:开始为 2.5,每提升一级 mana 消耗增加 0.4-0.5	

Static Field(静力场)	要求人物级别:6
 创造一个静电场以减少附近敌人的生命。	
削弱敌人:一直为 25% 范围:开始为 3.3 码,每提升一级,有效范围增加 0.6-0.7 码 mana 消耗:一直为 7	



Telekinesis (心灵念力术)	要求人物级别:6
	使用心灵的力量远距离拿取物品,使用物体并震退敌人。
魔法伤害力:开始为 1-2,每提升一级,最小和最大魔法伤害同时提升 1 mana 消耗:一直为 5	

Nova (雷星术)	要求人物级别:12
	释放出一个扩散的闪电光环去打击附近的敌人。
闪电伤害:开始为 1-20,每提升一级,最小和最大闪电伤害同时提升 7 mana 消耗:开始为 12,每提升一级 mana 消耗增加 1	

Lightning (闪电)	要求人物级别:12
	释放出一道强有力的闪电打击敌人。
闪电伤害:开始为 1-40,每提升一级,最大闪电伤害提升 8 mana 消耗:开始为 6.8,每提升一级,mana 消耗增加 0-1	

Chain Lightning (连环闪电)	要求人物级别:18
	释放出一道可以连续穿透数个目标的闪电。
闪电伤害:开始为 1-40,每提升一级,最大闪电伤害提升 10 mana 消耗:开始为 7,每提升一级,mana 消耗增加 0-1	

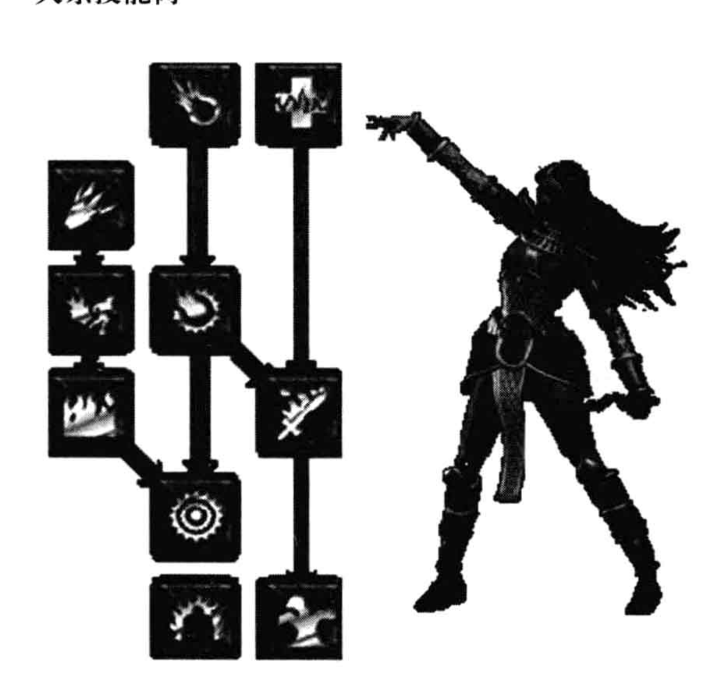
Teleport (心灵传送术)	要求人物级别:18
	立刻转移自身到视野所及的地方,类似于乾坤大挪移。
mana 消耗:开始为 20,每提升一级,mana 消耗增加 0-1	

Thunder Storm (雷暴术)	要求人物级别:24
	召唤出致命的雷暴,利用闪电打击敌人。
闪电伤害:开始为 1-100,每提升一级,最小和最大闪电伤害同时提升 10 持续时间:开始为 32 秒,每提升一级,持续时间增加 8 秒 mana 消耗:一直为 16	

Energy Shield (能量盾)	要求人物级别:24
	召唤出一个魔法护盾,将受到攻击所造成的伤害转换成 mana 消耗。
持续时间:开始为 144 秒,每提升一级持续时间增加 48 秒 转化几率:开始为 15%,每提升一级转换几率提升 0%-8% mana 消耗:一直为 4	

Lightning Mastery (闪电掌握)	要求人物级别:24
	被动系技能,减少使用闪电魔法时使用的 mana。
mana 减少等级:开始为 15%,每提升一级,增加 0%-8%	

火系技能树



Firebolt(小火球)	要求人物级别:1
 释放出一个魔法火球。	
火系伤害:开始为 3-7,每提升一级,最小和最大火系伤害提升 1-3 mana 消耗:一直为 2.5	

Warmth (热情)	要求人物级别:1
 被动系技能,增加 mana 回复速度。	
mana 回复:开始为 30%,每提升一级,增加 12%	

Inferno (地狱火)	要求人物级别:6
 喷射出一道连续不断的火焰去灼烧敌人。	
火系伤害:开始为 14-29/秒,每提升一级,每秒最小火系伤害提升 10,每秒最大火系伤害提升 11 范围:开始为 3.3 码,每提升一级,有效范围增加 0-0.7 码 mana 消耗:开始为 7/秒,每提升一级,每秒 mana 消耗增加 0-1	

Blaze (火焰道标)	要求人物级别:12
 使走过的地方变成火海以伤害敌人。	
燃烧持续时间:开始为 4.6 秒,每提升一级,火焰燃烧持续时间增加 1 秒 平均火焰伤害:开始为 21-43/秒,每提升一级,最小和最大平均火焰伤害同时增加 10-12 mana 消耗:开始为 11,每提升一级,mana 消耗增加 0-1	

Fireball (大火球)	要求人物级别:12
 释放出一个可爆炸的火球杀伤目标及附近的怪物。	
攻击范围:一直为 2 码 火系伤害:开始为 7-16,每提升一级,最小和最大火系伤害都提升 7-9 mana 消耗:开始为 5,每提升一级,mana 消耗增加 0.5	

Firewall (火墙术)	要求人物级别:18
 释放出一道熊熊燃烧的火墙以阻挡或焚烧敌人。	
火墙燃烧时间:开始为 4.6 秒,每提升一级,燃烧时间提升 1 秒 火焰伤害:开始为 37-49/秒,每提升一级,最小和最大伤害都增加 21-23 范围:开始为 4 码,每提升一级,燃烧范围增加 1-2 码 mana 消耗:开始为 22,每提升一级,mana 消耗增加 2	

Enchant (施魔)	要求人物级别:18
 允许女巫对她的武器释放魔法,在其上加入火系伤害。	
持续时间:开始为 144 秒,每提升一级,持续时间增加 24 秒 火系伤害:开始为 9-11,每提升一级,最小和最大火系伤害同时增加 1-2 mana 消耗:开始为 25,每提升一级,mana 消耗增加 5	

Meteor (流星)	要求人物级别:24
 从天上召唤一个火流星,先打击敌人,落地后引起燃烧继续伤害敌人。	
火系伤害:开始为 47-69,每提升一级,最小和最大火系伤害同时增加 14-15 范围:一直为 4 码 平均火焰伤害:开始为 18-24,每提升一级,最小和最大火焰伤害都增加 8-10 mana 消耗:开始为 17,每提升一级,mana 消耗增加 1	

Hydra (守护神)	要求人物级别:30
 召唤出一个多头龙,利用火球攻击你的敌人。	





持续时间:开始为 12 秒,每提升一级,持续时间增加 1 秒 守护神火系伤害:开始为 12 - 24,每提升一级,守护神火系伤害增加 4 mana 消耗:开始为 21,每提升一级,mana 消耗增加 2	
Fire Mastery (**火系掌握**)	**要求人物级别**:30
	被动系技能,提升所有火系魔法的伤害力。
火系伤害:开始为 +18%,每提升一级,火系伤害提升 1% - 11%	

暗黑任务录

任务变化





DiabloⅡ庞大繁复的故事一直连绵不绝地讲了整整四个章节。在前三个章节里，各有六个任务等待着你的勇气和智慧，最后一个章节则只有三个任务，但任务的规模和难度自然和前面不可同日而语。

游戏中的任务体系较前代来说更加复杂、危险，像原来那样“杀死指定的怪物”这样简单的任务已经很少见了。当然，像取得特殊物品或者扫荡清空某个区域这样的任务还是有的，但大多数任务你都需要和几个 NPC（关键人物）交流才能获得进一步行动的提示，有的时候你需要给某个 NPC 某个特定的物品，他才会指点你下一个任务 NPC 的姓名。但作为一个动作类的角色扮演游戏，DiabloⅡ绝对不会像解谜类游戏那样让你困惑，你甚至不必完成“所有”的任务。要知道游戏的地图如此庞大，并不是每个怪物都值得你杀，你可以轻松地跳过某个任务，如果你并不在意他们蕴涵的奖励和经验值的话。

任务系统的另一个改进是所有的任务都适用于多人游戏模式，在完成任务方面，你可以决定是孤军奋战还是依赖朋友。在你领取一个任务的时候，和你并肩战斗的伙伴们也会得到提示，他们和你一起为担负这个任务去冒险，也一起分享完成任务后得到的报酬。在某些特殊的任务奖励中，某些怪物将丢弃某些特殊物品，每个伙伴都能得到的那件宝物，但这不包括不在场的伙伴。

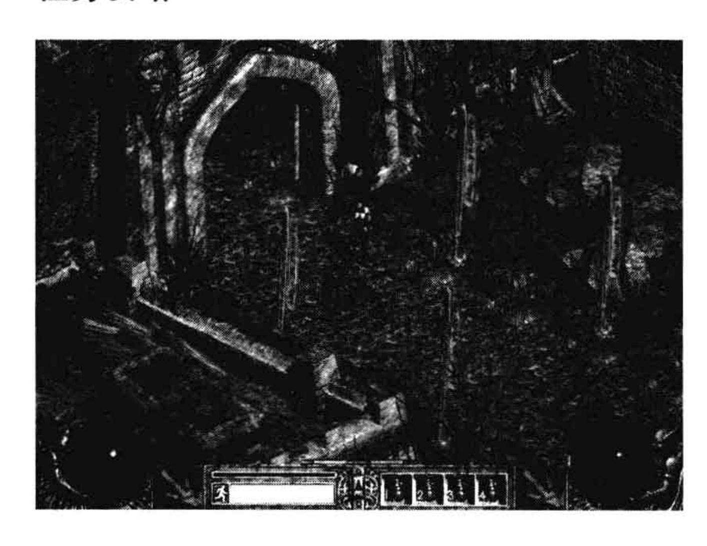
因为任何一个任务对于你来说都是唯一的，通俗的说就是每个任务你只能完成一次。任务的唯一性和DiabloⅡ游戏的网络性导致某些人产生了疑惑：那么当一个已经完成了任务的角色加入到一个新的游戏中，或者说一个没有完成某个任务的角色加入到一个已经被其他人清空任务的游戏中，在时空和逻辑上如何安排呢？以游戏第一幕的第一个任务举例：你被要求扫荡一个邪恶洞穴，那么当你杀死洞穴中所有的邪恶生物后，将得到 Akara 的一个技能点数的奖励。当你得到了这个用自己鲜血换来的奖励后，无论你再新创建游戏或者加入别人的游戏，你都无法再次接受 Akara 的任务提示；另外如果你并没有完成该任务，但加入到一个该洞穴已经被清空的游戏中，虽然你期待着完成这个简单的任务，但是游戏不会因为你的加入而让那些邪恶的生物复活，你还是没有办法完成该任务。

某些任务的奖励是特定物品，那么当你和你的伙伴共同完成任务的时候，每个人都将得到应得的那一份。游戏的任务体系依照以下规则：1. 你和你的同伴必须都在现场，所以不要在这个关键时刻传送或者逃离；2. 已经完成该任务的角色将不能得到相应的物品奖励；3. 别人将无法检起你的那份奖励物品，也不能对该物品施用魔法。如果因为违反了上述规则而无法得到该任务的物品奖励，你将不得不再创建一个游戏重新面对该任务。但必须警告的是，如果你故意或者无意丢失了下一个任务的关键物品，而系统又已经确认你的角色完成了拿取关键物品的任务，那么你将面临十分尴尬的局面——你再也无法完成下一个任务。也许这将在游戏的后续

补丁中有所交代，但在目前至少对你是个教训。

在 DiabloⅡ设计过程的早期，曾经把任务系统做得十分微妙和敏感，你可以选择性地处理任务，比如可以拒绝帮助 NPC 寻找某个特殊的宝物，或者转手把任务物品卖了，但事实证明这将在多人模式下引起混乱，所以在正式版里统一成单线程模式。

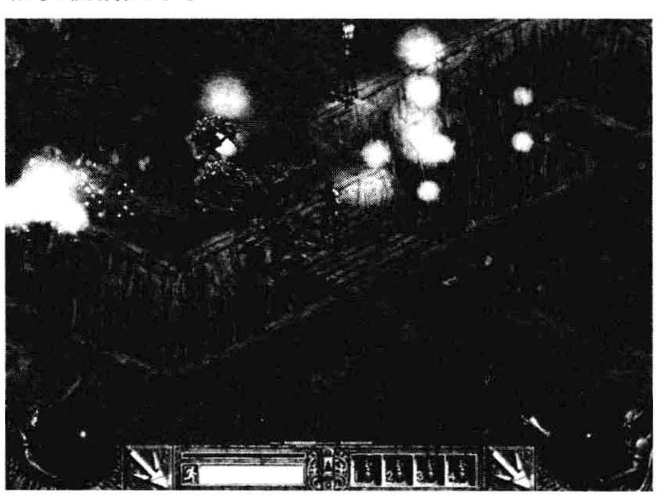
任务攻略



自从神创造了一切，次序和混乱的影响就决定着一切不停奋斗的创造物的命运，现在这个竞争已经到了最后的时刻，不管是人类、恶魔还是天使，都将逃不过这个劫数……

Diablo——恐怖的统治者，三个精锐的恶魔中最年轻的一个，在经过长时间的沉睡后又从他黑暗的世界里苏醒了，制定了一个极重要的计划去释放他那两个被放逐的兄弟——Mephisto 和 Baal。他控制了西方一个叫 Khanduras 的小王国，在 Tristram 城镇教堂下面的远古墓穴里不停地工作着，他将恐怖传染到这片大陆上每一个平民的内心深处。终于，Khanduras 帝国善良的国王 Leoric 也归入了 Diablo 邪恶的力量之下。正在此时，一个孤独的英雄向被黑暗吞没的大地发起了挑战。经过 Tristram 城镇教堂下庞大、复杂的迷宫后，那位无名的英雄终于来到了这个恐怖的统治者面前并击败了他。然而 Diablo 的邪恶灵魂并不能被真正消灭，于是那个英雄为所有人做出了最伟大的牺牲——他将 Diablo 的灵魂放入了自己的体内，希望能靠他自己的力量将恶魔消灭或者是永久的封印。然而连那个英雄也不知道，他那无私的行动并不能确保这场战争最终的胜利，Diablo 在他的体内复活了……

故事要从一个阴暗潮湿的疯人院说起。老人马利由斯被扔进这个疯人院已经很久了，没有人理会他喃喃自语的恐怖经历，更没人相信他说的关于第二次 Diablo 战争中他释放了魔鬼 Baal 的可笑行为。老人一天天地衰老下去，也许这些荒谬无聊的故事很快就消失了。



一个阳光明媚的下午，疯人院沉重的铁门被一个披着暗黑袍子的陌生人推开了，他冷漠地坐下，深邃的眼光从黑暗中凝视着老人。在午后强烈的阳光照耀下，老人眼中的陌生人幻化成了背生双翼、身披金甲的天使 Tyrael。老人大惊失色，慌忙为自己的罪孽忏悔："饶恕我，您在天空中行走，您知道这……这不是我的错。""这当然不是你的错，你也配得上这种错误吗？"黑衣人冷冷地反问道，"说你所经历过的。"老人痛苦地拄着头，开始了他的回忆……



在一个风雪交加的夜晚，马利由斯随着难民的队伍在一个小酒馆躲避暴风雪。长久以来，马利由斯一直为自己一个神秘而恐怖的梦魇所困扰。突

然，小酒馆的门被撞开了，梦境里的恐怖黑衣男子竟跌跌撞撞地走了进来，显然他无法控制自己的某种力量。这种可怕的力量轻易地摧毁了这个酒馆和在场的每一个人——除了马利由斯。马利由斯无法判断这些恐怖来自于他的梦境还是现实，懵懂间跟着这个黑衣男子走向了东方的世界……

与此同时，在不远处的山口，一个怀着崇高信仰和好奇心的年轻人（由你扮演的角色），也在日夜兼程地向东方前进……

第一幕

背景：一群僧侣们在西罗马帝国的险峻山口上建筑了一座修道院，这里是通往东方神秘地带的唯一途径。在北方帝国，冰冷的花岗岩城墙和连绵的松树林带抵御了西伯利亚的寒冷气流。由于环境恶劣，这里凶猛的动物都具有一种挖洞藏身的能力。很不幸，流浪部落的要塞被 Andariel 领导的一支邪恶的魔法军队占据了，所以商旅们只愿意通过盲女修道院去往东方。你必须在那片战火燃烧的土地上救出 Deckard Cain，然后带他到流浪部落的宿营地，在那里他会给你讲述事情的由来。Andariel——一个新生的邪恶势力，希望恐怖的黑暗能永远鼓励她的军队。她快捷而利索地消灭了修道院的僧侣并占领了那里。在进攻流浪部落大本营时她俘虏了很多平民，并在她那肮脏、恐怖的仪式上处死了那些俘虏，可悲的是这些被屠杀后的死灵却将灵魂出卖给了 Andariel。你必须击败 Andariel 以阻止她那邪恶的计划，只有打败她后，才会有商队离开那分裂的大陆，也许他们能带你前往神秘的新大陆。

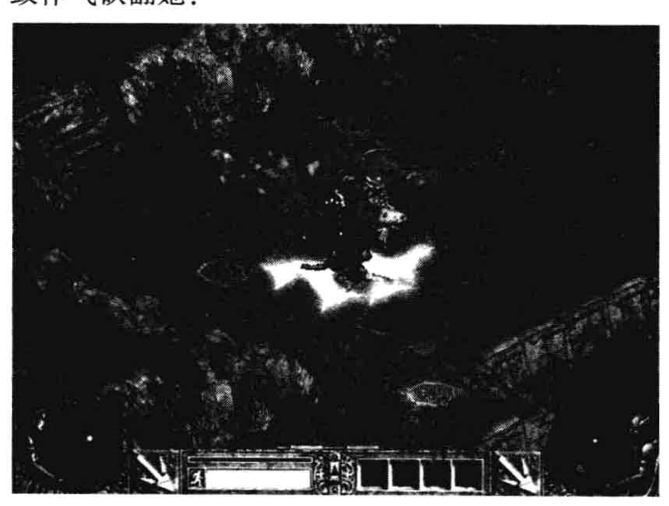
任务一：恶魔之巢（Den of Evil）
地点：血沼泽（Blood Moors）
目的：清除该区域所有怪物
来源：Akara
奖励：一个技能点数

显然，作为一个模样和资历还都很浅薄的新战士，大多数流浪部落里的人还对你表示不信任。盲女们的精神领袖 Akara 让你去清扫一个恶魔之巢，来证明你至少是一名合格的战士。沿着部落里弯曲的小路，你将在原野上发现恶魔之巢的洞口，深入洞穴并杀死每一个见到的生物。在恶魔之巢里藏身的都是一些初级的邪恶生物，大部分是不死系的僵尸和骷髅，还有些能驱动召唤魔法的堕落僧侣，偶尔还能遇到几个高大魁梧的雪妖。当你终于满身血迹的回到部落里，每一个人都对你的归来表示了惊讶和尊敬，流浪部落的首领 Akara 给予你一个技能点数作为奖励。

任务二：墓地里的血乌鸦（Sister's Burial Grounds）
地点：冰之原（Cold Plains）
目的：杀死血乌鸦
来源：Kashya
奖励：得到一名卫兵，并可雇佣其他卫兵

血乌鸦并不是一只猩红色的飞鸟，她曾经是流浪部落里一名出色的战士，但不幸在精神上堕落成女巫 Andariel 的附庸。她的灵魂在墓地深处徘徊游荡，不能安息。你要做的就是用你的武器劈开她的尸体，拯救她堕落的灵魂。

穿过血沼泽，跨越冰之原，再深入墓地（Burial Ground）。墓地中央聚集着大批的不死系生物，可怕的血乌鸦盘踞其中。同她生前一样，死后的血乌鸦依然是一位出色的弓箭手，快捷的弓箭加上轻盈的躲闪，令你不得不加倍提防。不必理会她大批的不死系侍卫，把血乌鸦吸引到偏僻的角落里，一鼓作气砍翻她！



血乌鸦在凄厉的闪电中倒下了，大批崇拜她而聚集起来的孤魂野鬼也烟消云散了。看着大片的鲜血和尸体，你似乎有些欣慰，死亡未必不是一种解脱啊。

你的勇敢和技巧赢得了部落里对你普遍的好感，很多年轻的雇佣兵都愿意跟随你一起去闯荡世界，但事实上他们如此的昂贵又如此的脆弱、功夫更是如此的浅薄，寂寞的时候做个聊天的伙伴还可以，在战场上依靠他们实在是一种奢望。基本上你

能雇佣到的都是弓箭手，他们可以随机的使用火或冰箭，偶尔也会有一两个魔法师愿意追随在你的麾下。

任务三：拯救贤者（The Serch of Cain）

地点：无情牧场（Stony Plains）、黑暗森林（Dark Wood）、神秘地点（Tristram）

目的：寻找特定物品、拯救特定人物

来源：Kashya

奖励：被解救的 Cain 将免费提供物品鉴定

Cain——这个堕落混乱的世界上仅有的几个贤者之一，即使在最黑暗的世界里依然能够辨认光明和真理，不幸的是他被囚禁在黑暗的 Tristram，营救他是你不容推辞的义务。

你首先要穿过无情牧场的地下通道（该场景山崖上的一个洞口），抵达黑暗森林，找到一棵神木（Tree of Inifuss），在神木中找到神奇卷轴（Scroll of Inifuss），把卷轴带回到部落请 Akara 帮你解释一下。得知前往 Tristram 的方法——在无情牧场里有五座石冢（Cairn Stone 地图上有显示），依照卷轴的指示触摸石头，通往 Tristram 的入口就会出现。进入 Tristram 后，大批凶狠的敌人蜂拥而上，其中不乏骷髅弓箭手、毒物魔法师等难缠的怪物。Cain 就被困在绞刑架（Cain' s Gibbet，地图上黄色的圈圈）上，把他救下来并传送回城镇，就大功告成了，当然你也不必着急回部落里领取奖赏，继续在 Tristram 里探索，也许还有意想不到的收获呢。

Cain 对你的救助表示了深深的谢意，并答应愿意免费为你鉴定所有魔法物品，同时告诉了你关于 Diablo 令人震惊的内幕：那个曾经拯救了整个大陆的战士摘取了 Diablo 的魔力水晶石，他勇敢地把那魔石嵌入了自己的灵魂，要用自己对光明和正义的强大精神力来控制 Diablo。人们彻夜欢呼庆祝，庆祝大陆从黑暗势力的控制下摆脱。盛大的酒宴连续开了几天，但曲终人散的时候，人们发现英雄已经消失了，他远离了喧闹的人群，远离繁华的市区，到底他发现了什么？他灵魂里的魔石又发生了什么？他体内难道发生了什么不可预知的事情吗？没有人知道，这个伟大的战士带着可怕谣言就这么消失了。Cain 怀疑前一阵子通过流浪部落，独自一人前往新大陆的黑衣人就是那个战士。也许我们可以帮助他，也许我们要消灭他，但我们要先找到他。

任务四：遗忘之塔（Forgotten Tower）

地点：黑暗沼泽（Black Marsh）

目的：杀死伯爵夫人

来源：Moldy Tome（在无情牧场）

奖励：大量的金钱和宝物

用 100 个处女的鲜血淋浴、活埋人听取他们的惨叫声……这就是邪恶的伯爵夫人最中意的事情，即使离那座古老破败的邪恶之塔一天的路程，你都能感觉到那浓烈的恐怖气息。命中注定，你和她只能有一个人存在这个世界上。

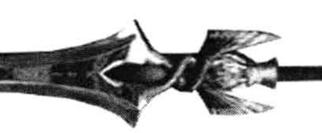


在无情牧场里的一个石冢前，你会看到一本已经年久的腐朽之书（Moldy Tome），在你阅读过之后便能接到这个任务，任务要求你找到位于黑暗沼泽的遗忘之古塔。在黑暗沼泽里，堕落法师是很令人反感的怪物，由于他能够使用召唤魔法令手下的喽罗复活，所以必须首先消灭他。另外首次出场的魔鹰也不容忽视，在附近你总能找到它们的巢穴，当然要破坏之，否则巢穴会不断地繁衍新的怪物。在遗忘之塔里，有很多强力怪物，像魔鬼战士（Devilkin Champion）、幽灵（Ghost）和各色魔法师。距离遗忘之塔不远的地方还有个两层的洞穴，其中不乏奇珍异宝，也不乏魔法怪兽。

最后挑战邪恶的根源——伯爵夫人，虽然她把自己隐藏在遗忘之塔的最低层，不要放过她！没有什么可以挽救她罪恶的灵魂，也就没有什么力量能阻挡你的杀戮。把她砍成一堆碎肉也许是最好的方案，作为“报答”，你可以随意收集遗忘之塔里大量的金钱和宝物。

任务五：工具交易（Tool of Trade）

地点：修道院（Cloister）



目的：找到魔法铁锤
来源：Charsi
奖励：铁匠 Charsi 将免费为你的一件物品升级

流浪者营地里的女铁匠 Charsi 看来遇到了麻烦，她在仓皇逃离修道院的时候，把一把重要的宗教圣物——魔法铁锤（Horadric Malus）落在了修道院的兵营里。如果你能帮她找回，她答应用她最好的手艺打造一件兵器或者装备送给你。

帮助受困的人是每一个善良正直的战士都应该具有的美德，你自然愉快地答应了女铁匠的请求，孤身一人前往修道院寻找那把魔法铁锤。从黑暗沼泽（Black Marsh）出发，途经 Tamoe 高原（Tamoe Highland），进入修道院大门，穿过修道院外围建筑，在一处荒芜的废弃兵营里找到了那把铁锤。当然了，事情不会像我说的这么简单了，要不为什么 Charsi 自己不去，而偏偏雇佣你呢？其中的关底大怪物无论攻击和防御都十分地强，更何况还附带着一大帮会远程攻击的小喽罗。对于大多数接触这个任务的角色来说，游戏中的第一次残酷考验来临了。

经过九死一生的殊死搏斗，你终于得到了魔法铁锤，将它交还给女铁匠 Charsi，她大喜过望。按照事先说好的报酬，她向你要一件没有附加魔法属性的白色普通装备，经过她一番打造，一把对于你来说是“神兵利器”的武器落到你的手里了，这实在是游戏初期阶段中的一件优秀装备。也可在完成此任务后，先不向 Charsi 提出升级装备的请求，而是在后续关卡中取得更高级的白色装备后再回来找 Charsi 打造。

任务六：姐妹屠杀（Sister to Slaughter）
地点：修道院（Cloister）
目的：找到并杀死 Andariel
来源：Deckard Cain
奖励：大量的金钱和通向东方大陆的许可

Andariel——这个在信仰上堕落为 Diablo 附庸的可怜修女，在修道院监狱下面建立了自己庞大的宫殿，并封锁了修道院附近通往东方大陆的山口。没有什么疑问了，信仰魔鬼的人只有死路一条。

这是第一幕中第一个令人感到压抑或者说烦躁的任务，Andariel 继承了 Diablo 最显著的爱好——深挖洞、广囤兵，她把自己埋藏在极其深邃的迷宫底层，下地宫找她麻烦不说，就是想出来透透新鲜空气也累啊。总之，你要通过修道院、兵营、地下三层监狱、深层洞穴三层，经过与各式妖怪的冲撞，终于看到了好大一潭血……（在从监狱最底层出来后的露天广场上有一个传送点，一定要点亮传送点上的火炬，这样万一在战斗中挂了，可以比较方便地回来再战）

决战在地宫深层摇曳的火光中和刺鼻的血腥味里展开，当你推开一扇沉重的木门，听到 Andariel 邪恶的笑声的时候，你要做的第一件事情是——掉头就跑！单单是 Andariel 身边的仆从就已经很难对付了，你怎能孤军深入，以寡敌众呢？把 Andariel 引到狭窄的门廊或者堵在孤立的拱门，然后一边疯狂喝下各种药水，一边努力发挥自己最大的杀伤力砍它吧。Andariel 是个背上生翼的巨大怪物，擅长远程攻击和毒性攻击，如果你能在此之前幸运地佩带一个防毒戒指，那么战斗的天平将向你稍微倾斜一点点。

当 Andariel 终于被砍成了一堆碎肉（碎肉这个名词是在 DiabloⅡ 中被广泛传播的一个新名词，酷酷的，满有意味！），你浑身是伤，但脸上挂着骄傲的笑。背上驮着大袋的钱，回到部落的营地里。所有的人都簇拥过来向你祝贺。商队头领 Warriv 赶着大棚车停在你不远处，他向你高声喊着：“来吧，伙计！我们去东方！”你简单地收拾好行装，爬上大棚车，看到 Cain 坐在后座上冲你微笑……

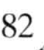
马利由斯跟随黑衣人跨过了广漠的沙漠和戈壁，沉默中两人不断向东方前进着，在他们身后的地平线上始终笼罩着一片浓重的黑云。在接近目的地前的一个夜晚，在露营的篝火边，马利由斯又陷入了那个宿命的恶梦——他看到了一个魔鬼在天使和史前魔法师的合力下，被一块黄色的魔力水晶钉在一块被封印的石头上，它痛苦的号叫直通过遥远的梦境惊醒了马利由斯。

“那是我的兄弟。”篝火边的黑衣男子冷冷地说道，“睡吧，明天黎明的时候我们去结束……”

月光静静的照耀着大地，照耀着沉睡中的马利由斯，也照耀着遥远沙漠里缓缓前进的商队……

第二幕

背景：一路风尘到达了神秘的东方——位于尼罗河畔的古老城市 Lut Gholein。这个被沙漠和戈壁



包围着的城市表面上似乎平静安详，在街道上可以看到匆匆走过的蒙着面纱的女人，隔壁酒馆里男人们喝酒的喧哗声很远就可以听到，王宫前挎着弯刀的卫兵慢慢地往来巡逻。那个带着恶魔灵魂的黑衣男子真的来过这里吗？

任务一：人妖之窝（Radament's Lair）

地点：下水道（Sewers）

目的：找到并杀死 Radament

来源：Jerhyn、Atma

奖励：技能之书以及金钱、物品

城里人都用一种淡然和怀疑的眼光看着你这个身披重甲的陌生人，显然他们还不相信你说的关于 Diablo 的可怕传说和你的战斗实力，看来又得杀些魔鬼来证明自己了。在和 Lut Gholein 的大公 Jerhyn 谈过后，你隐约了解到这个城市里似乎有麻烦，总有尸体于清晨在下水道的出口被发现，而且全身呈现绿色，腐臭的味道蔓延在城市的各个角落。城市的执政官曾经命令清理下水道，但派去的人都被极其恶心的味道逼了回来……

在简单整理了装备和药品后，开始清理下水道。下水道的入口一共有两个，一个在城市偏北——被一块厚重的木板盖着，另一个在城市南部的河边，顺着大堤巡视，很容易发现这个依山傍水的下水道入口。下水道里漆黑一片，从黑暗的角落里不断涌过来腐烂的不死系生物。它们中的大部分都有毒，像干尸（Dried Corpse）每一次挥舞的沉重拳头都带有致命的尸毒，即使你把它劈成两片，也会有大量的毒气从它干枯的尸体里弥漫出来，着实要小心应付。即使是地上一个不起眼的箱子（Goo Pile），你草率地打开都会有毒气喷射出来……如果你在杀死 Andariel 时如佩带了防毒戒指，这个“绿色”的局面可以缓解一下。这个下水道工程浩大，一共弯弯曲曲地挖了三层，在更深的地下有骷髅魔法师和巨大的食人妖。突然你听到 Radament 阴森森的笑声，这个身材魁梧面目狰狞的尸怪从黑暗中带着它的手下一起扑向你，注意要在附近找到一个有利位置，尽量不要陷入包围。Radament 移动速度很快而且会喷射毒气，要把他引到一个偏僻的角落里一对一单挑。在清理完下水道后开始清理 Radament 的财产，你意外地发现了一个卷轴，也许智慧的 Cain 能够给你解释这些奇怪文字吧。于是，你带着 Horadric 卷轴和一身的臭气离开了这个肮脏的下水道。

外面阳光明媚。

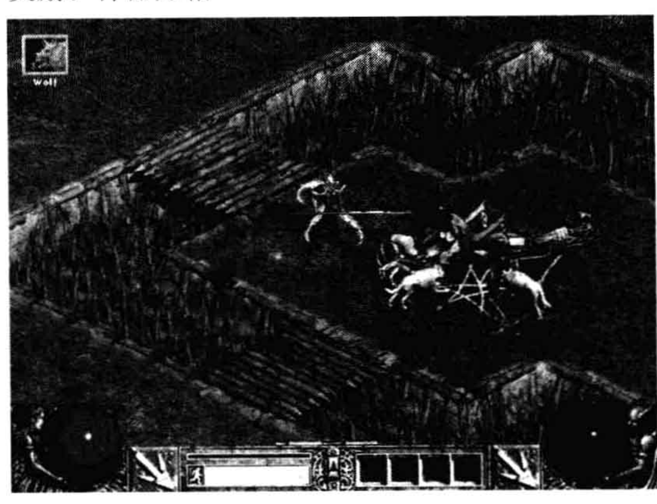
任务二：法老的权杖（Horadric Staff）

地点：以下三条路线分别能取得三件神器：1. 岩之荒漠（Rocky Waste）、干枯山脉（Dry Hills）、死亡山峰（Halls of the Dead）；2. 遥远的绿洲（Far Oasis）、蛆巢（Maggot Lair）；3. 失落的城市（Lost City）、蛇谷（Valley of Snakes）、巨毒蛇爪神庙（Claw Viper Temple）。

目的：寻找并组合权杖

来源：Cain

奖励：神器方箱



Cain 慢慢翻阅着你找到的那本 Horadric 卷轴，脸上的表情凝重起来，他告诉你这本卷轴详细记录了古老的 Horadric 魔法师把邪神 Baal 封印在 Tal Rasha 里的传说，甚至记载了打开封印进入埋葬心室（Burial Chamber）的宗教仪式。被奉为神器的法老权杖就是开启隐藏通道的钥匙，但是千百年的岁月和战火已经将权杖分散在这片沙漠的各个角落，找到它们并开启封印吧！

值得庆幸的是法老权杖并没有像 Cain 描述的那样被拆成一片片的，而只是被掰成了杖头和杖杆两个部分。当然还有一件使权杖重新合并的神器方箱子（Horadric Cube）也是必须的。在死亡山峰神庙的第三层大厅里，你在怪物的尸体堆里可以找到一个冒着神圣光彩的箱子，这就是神器方箱。在遥远的绿洲，你会在地面上发现一个很小的洞口——蛆巢，猫着腰爬进去，在这个阴暗潮湿的地下世界里，你遇到了比任何怪物都更可怕的敌人——你的

肠胃。这里遍布着喷射黏液的巨大昆虫，不断蠕动着还在孵化各形的小蛆，极其恶心，让你的肠胃足以“翻江倒海”。许多暗黑迷在看到这个景象后都难以继续下去，有一个甚至看见后立刻把午饭都“送”给了键盘，许多女孩子在遭遇到那些巨大昆虫的袭击后大多会拒绝继续游戏，这倒是实现英雄救美的好时机。蛆巢的最深处是一只硕大肥胖的巨蛆，在它金黄色外壳的周围密密麻麻地遍布着各种有毒昆虫。场面虽然异常恐怖、恶心，难度却异常的低，尽管巨蛆对毒系和冷冻系攻击有较强的抵御力，但用物理攻击可将其轻易砍翻。它死时发出嘶嘶的惨叫，同时剧毒的体液四下飞溅，不要被这种致命的毒液碰到，否则毒液会迅速侵蚀你的身体，直到你的生命值为 1 才终止，真可谓不死不休。在遍地的黏液和残骸里你找到了遗失已久的杖杆(Shaft of the Horadric Staff)。在巨毒蛇爪神庙的第二层，你得到了杖头（Top of the Horadric Staff)，终于神器在手，重新可以天地合一。



任务三：腐蚀的太阳（Tainted Sun）

地点：巨毒蛇爪神庙（Claw Viper Temple）

目的：破坏祭坛

来源：Drognon

奖励：金钱、物品



在接近遥远的绿洲（Far Oasis）的时候，太阳突然失去了光泽，天地间顿时陷入了无边的昏暗。茫然惶恐的你回到了 Lut Gholein 城里，Drognon 找到你并告诉你他一直在密切关注着巨毒蛇爪神庙的邪恶仪式，他相信太阳陨落这件事情一定和那些信奉蛇教的人有关。哦？巨毒蛇爪神庙？那不是取得 Horadric 杖杆的地方吗？

穿过遥远的绿洲，再路经失落的城市，到达蛇谷，再次深入巨毒蛇爪神庙。在神庙的最深处摧毁巨毒蛇之祭坛（Serpent Altar)。回到地面上，又是一片阳光灿烂了。这大概是第二幕里最简单的一个任务了，还等什么，快回城把喜讯告诉大家吧。

任务四：神秘圣堂（Arcane Sanctuary）

地点：皇宫（Harem）、神秘圣堂

目的：翻阅 Horazon 日志

来源：Drognon、Jerhyn

奖励：金钱、物品

在 Lut Gholein 城阳光明媚的广场上，你庄重地地取出各件神器，依照 Cain 的指点，把 Horadric 杖的两部分放在神器方箱里，按动转换开关。哇！传说中的法老权杖终于又见天日了。在欣喜之余，你突然觉得有点不对劲，为什么周围静悄悄的什么也没有出现，打开封印的秘室在哪里？传说中恐怖的 Diablo 的兄弟 Baal 又在哪里？智慧的 Cain 也无奈地耸耸肩膀，他无能为力，对于这个古老的传说，他并不比你找到的 Horadric 卷轴上讲述的更多。

前面的路一下子又变得扑朔迷离了，你在城市里满无目的地走着，希望能找到些线索。皇宫前卫兵紧张的眼神显示他们遇到了什么问题，但卫兵只是礼貌而严肃地拒绝了你进入宫殿的请求。在城市里和每一个你见到的并且愿意和你交流的人交谈，你渐渐意识到似乎皇宫里放生了些可怕的事情，你回头找到 Jerhyn 大公，逼他说出了真相……

一天深夜，皇宫的地下室突然迸裂出一条巨大的裂缝，无数怪物涌到皇宫里，开始残忍地屠杀正在熟睡的人们，虽然皇家卫队拼死抵抗，挽救了 Jerhyn 大公的生命，但还是没能控制局面。侍卫队且战且退，防线一直拉到皇宫大厅才勉强顶住怪物们轮番的攻击。这就是皇宫外面戒备森严的原因，而大公本人也无家可归，终日在皇宫门口游荡。

听到你想进入皇宫一探究竟，大公在惊讶之余痛快地答应了，只有旁边的侍卫队长带着惋惜和惜别的表情默视着你。走进皇宫大厅后，果然是尸横遍野、惨不忍睹，整个宫殿里静悄悄的，没有一个能动的人影。绷紧的神经在进入皇宫二层后，却突然因涌出的大团怪物而放松了——原来无非是些高大魁梧的野人和骷髅魔法师而已。你大吼一声冲了过去……于是在那些可怜的嫔妃尸体中间又平添了

许多怪物的肢体。清理完在皇宫地下室（Palace Cellar）的第三层，你却没有找到人们说到的巨大裂缝，只有一个传送门（Portal）在那里闪着异样妖异的光彩，于是你勇敢的向里跨了一步，眼前一黑……（硬盘灯开始狂闪，好戏开始了）

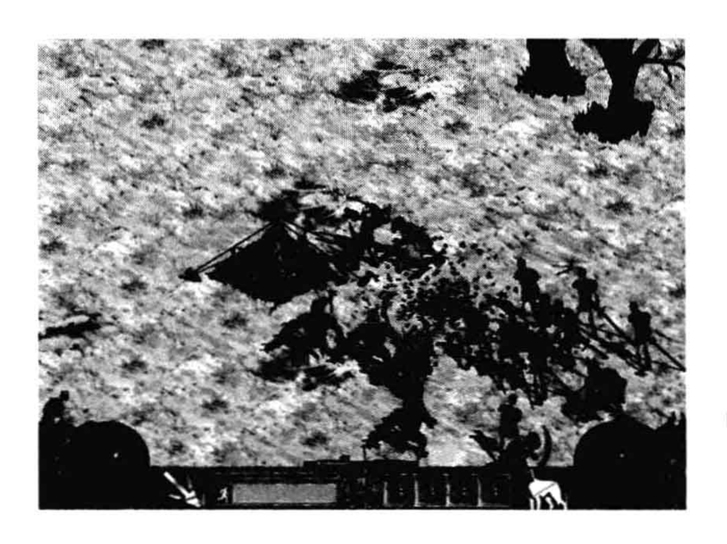


当你睁开眼睛的时候，吃惊地发现自己处在一个飘渺神秘的世界，巨大的宫殿和楼梯悬挂在广漠的太空里，遥远的繁星流光溢彩。正在你惊讶于眼前的这一切的时候，突然远处传来野兽般的吼叫，看来这地方虽然漂亮清新，但绝不是广寒宫，居住在这里的家伙也绝对不会像嫦娥姐姐。看——说着说着，就有个顶着两个犄角的羊头冲了过来，战斗开始了。这里的怪物大致有三类，羊头怪物只是跑腿的小伙计，随便敲两下就搞掂了；凤凰由于可以飞翔，很容易在混战中截住你的退路，需要小心；真正令人头疼的是大量的火系魔法师，他们专门等在你战斗的时候，突然在你的脚下点燃一堵火墙，让你进退两难。随着战斗的深入，你逐渐回忆起学者 Drognon 告诉你的那些古老传说：Horazon——曾经是这个世界上最强大的魔法召唤师，居然能用深厚的魔法力在异次元空间里营造出一个神秘圣堂，并召唤出大量的怪物奴隶作为这个圣堂的守护者。也许你能从这个魔法师营造的世界里找到前往封印墓穴（Tal Rasha Tomb）的线索。

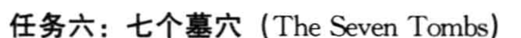
果然，这个强大的史前魔法师把他的日志（Horazon’s Journal）放在了这里，你仔细阅读了这本又厚又重的日志后，一个魔法传送门被打开了，穿过传送门你到达了一个新的区域——魔法师峡谷（Canyon of the Magi），点亮了该地区的传送点（Waypoint）后回到 Lut Gholein 城，估计 Cain 在看过日志后又会给你讲述一个长长的阿拉伯传说了。

任务五：魔法召唤者（Summoner）
地点：神秘圣堂
目的：杀死 Summoner
来源：神秘圣堂
奖励：金钱、物品

Horazon 留下了一个魔法召唤师看管他的日志，当你接近存放日志的圣堂后，你会自动得到这个新任务。作为魔法师，Summoner 最擅长远距离的魔法攻击，最惧怕近距离的物理伤害，所以你的任务就是发现、接近并消灭她。这的确是个出奇简单的任务，大概是为了凑齐六个任务而勉强安排的吧。回到 Lut Gholein 城后，Atma 称赞你勇敢地完结此任务。






任务六：七个墓穴（The Seven Tombs）
地点：魔法师峡谷（Canyon of the Magi）
目的：寻找并搜索 Tal Rasha Chamber
来源：Jerhyn
奖励：金钱、物品和关底奖励的魔法物品

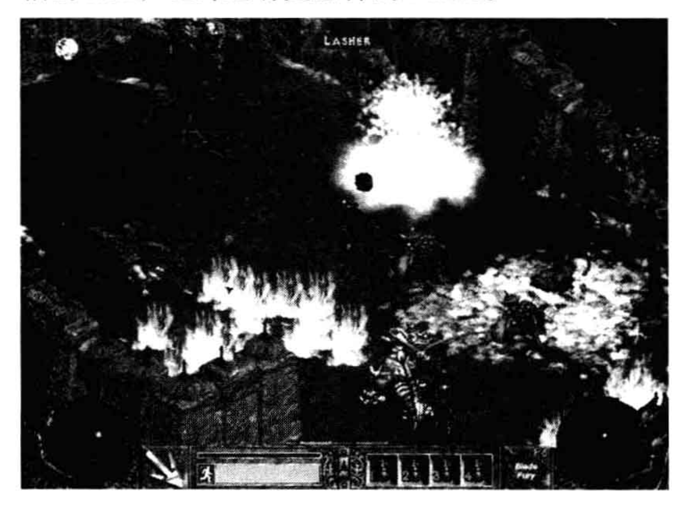
早在第二个任务要求凑齐三件神器恢复法老权杖的时候，你就接到了搜索这个墓穴的任务，但苦于虽然法杖在手，但不知道在哪里举行仪式而往返周折，浪费了大量的时间，终于在那个神秘的异次元空间里，你从史前魔法师的日志中找到了魔法师峡谷。

Jerhyun 和 Drognon 都回忆起，不久前曾经有一个神秘的黑衣人在附近的荒漠和墓穴里出现过，他也许就是那个曾经杀死过 Diablo 的英雄，或者更确切地说他就是那个灵魂已经成了 Diablo 的魔鬼！他一定怀着和你同样的目的——打开封印的墓地。动作快些吧，勇敢的人，时间所剩无已！



在魔法师峡谷，你遇到了难题，七个看起来同样的墓穴都标明通向 Tal Rasha Tomb。作为一个信仰正义和光明的战士，也作为一个渴望经验值和升级的玩家，你当然可以把七个墓穴全部清理一遍，但时间也在一秒一秒地流逝。Diablo 也许正在你不远的地下解救他的兄弟——Baal。注意观察你的任务窗口，任务信息会提示你正确的坟墓符号，对照符号就可以找到进入正确墓穴的入口。

忽略过所有小规模的战斗，你终于清理完墓穴底层的祭坛，把法老权杖（Horadric Staff）插到祭坛的的孔上（Orifice）。一道耀眼的白光闪过，刺破洞穴直指苍穹，刹那间地动山摇，巨大的石块从墓穴的顶上砸落下来，显露出一个黑漆漆的洞口——Tal Rasha Chamber 终于显露出它狰狞的面孔。尽管你今生已经挖过无数的墓穴，砍过无数的怪物，但不知道为什么现在还是如此的紧张，下面当然有可怕的 Baal，也许还有更恐怖的 Diablo。





别害怕，实际的结果可笑而简单——两个大魔头谁都不在，只有一条巨大的妖虫留守在这个隐蔽的墓穴里。正当你暗自庆幸没有遭遇 Diablo 的时候，那只大虫迅速向你爬过来，速度之快让人一惊，没等你反应过来，已经听到了它坚硬的触角撕裂你钢制盔甲的声音。迅速拍下一瓶药水，后退寻找有利地形，但大虫紧接着的第二次攻击就穿透了厚重的盔甲，扎在触角身体里的立刻释放出冰冻系的魔法，你整个人都透出了蓝荧荧的光，武器挥舞的速度、使用魔法的频率、甚至被冻僵的腿都慢了下来！你拖着被施法冻僵的身体四下躲闪，妄图找到一个出口，而大虫则紧随其后，不给你以喘息之机。看着你的生命被一次一次打到垂危的边缘，而你连还手的力量都没有，终于在你惨叫着倒下的最后时刻，你绝望地发现了一个事实——这个墓穴根本就没有出口！（大侠告示：不知其他各位兄弟们的战绩如何，反正我是栽在这条大虫手下不下三次，原因固然和这个关底大 Boss 身手不凡的一面有关，但也有这个游戏的整体设计因素——由于采用了动态即时读写内存缓冲，也就是在转换两个游戏区域时，在不暂停当前任务的前提下进行内存缓冲的清空和写入，这样一来当进入一个全新区域时，往往是硬盘灯狂闪不止，游戏出现严重的停顿、跳帧现象，这时候你几乎无法对角色进行操作，而怪物则“跳跃”着扑向你开始攻击，因此内存缓冲读写完毕之时，就是你一命呜呼之日。这个问题不是补丁程序或者玩家档次能够解决的，去升级你的计算机或者购买大内存吧。事实上我是换到一台 PⅢ 256M 内存的高档计算机上才做掉这条大虫的。）

在 Tal Rasha Tomb 的深处，你看到了一个被捆绑着的大天使，在把他解救下来后，他告诉了你事情的经过。这个叫 Tyrael 的大天使来到这里本是为了阻止 Diablo 释放他的兄弟 Baal，可惜 Diablo 已经今非夕比，在一番惨烈的拼斗后 Tyrael 战败被俘，他们兄弟两个已经前往 Kurast 的 Zakarum 神庙，据说那里囚禁着 Diablo 的大哥——憎恨之神 Mephisto（The Lord of Hatred）。你默然无语，虽然你日夜兼程拼死撕杀，但现在看来依然是徒劳无功，Diablo 和你几乎是擦肩而过，失之交臂。你凝望着这个 Diablo 曾经战斗过的狭小墓室，前途又一次充满着迷茫，什么时候你的勇气和剑才能直面这个恐怖的魔鬼呢？

回到 Lut Gholein 城，和 Jerhyn 大公话别后，在城市的南部码头找到水手长 Meshif，你和你慈祥的长者 Cain 一起扬帆出海，目的地——Kurast 港口！

在跑出那个恐怖的沙漠墓穴后，马利由斯茫然的向东方走去，他无法遗忘被封印在墓穴深处的魔鬼 Baal，无法原谅他对这个世界所做的愚蠢的行为，更无法想象他怀里这块淡黄色的水晶预示着什么……他只是遵照着天使 Tyreal 的指示：到东方去，到东方的 Kurast 去，到那个未知大陆的 Zakaru 神殿去，那里据说有一个光明之门在等待他。

当马利由斯深入到那个阴暗、腐烂、沉寂的神殿的最底层的时候，他惊恐地发现，等待他的并没

有什么光明之门，三个魔鬼——Diablo、Baal、Mephisto已经聚到了一起。邪恶的力量交织成一扇扭曲的时空之门，“让那邪恶的力量永远主宰世间……让天空降下地狱之火……让海水永远沸腾，水变成血……让无边的黑暗回到这里吧！”Mephisto纵声狂喊着，恐怖的声音久久地回荡在大殿里。Diablo终于爆发了，曾经妄图用信仰控制魔鬼的人类英雄连同他那件暗黑的长袍一起，被轻易地撕碎了。变身后的Diablo缓缓走下了祭坛，融入到那个似乎在挣扎哭泣的时空之门中，当强烈的能量释放后，一切都归于静寂，只有遥远处传来的呻吟声仍然在继续……地狱的呻吟。

而神殿外那片广漠的丛林尽头，一条远行的帆船刚刚入港，你搀扶着长者Cain刚刚抵达这块阴暗潮湿的大陆……

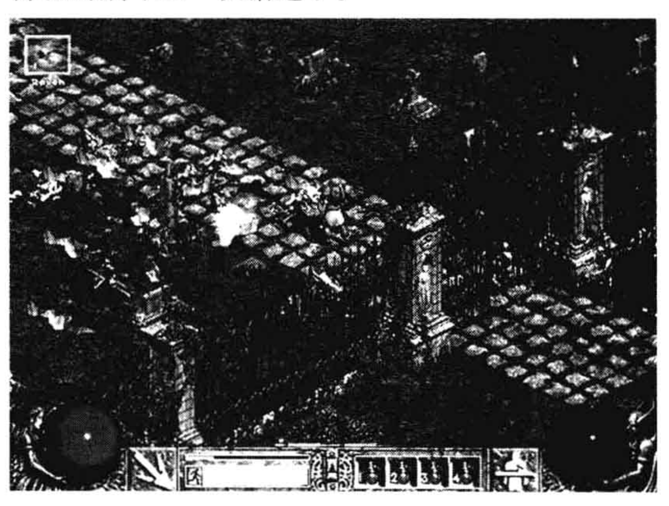


第三幕

背景：Kurast港是位于热带雨林边缘的一个小城镇，平静安宁的日子已经走到了尽头，城镇外面的丛林里出现了噬人怪兽，可怕的食人部落也开始逼近城镇，更有可怕的谣言说魔鬼Diablo和Baal已经来到Kurast。在遥远的密林深处，有一处古老的神殿，据说那里曾经封印着一个更加恐怖的魔头……

任务一：黄金鸟（The Golden Bird）
地点：大沼泽（Great Marsh）
目的：找到翡翠雕像
来源：Cain
奖励：生命之水（最大生命值上限提高20点）

整个Kurast城镇都陷入了恐慌中，人们都匆匆忙忙地搭船离开这个被诅咒的地方，居然没有人招呼你和Cain这些远道而来的客人。你安顿好Cain，独自一人深入了充满未知的热带雨林。在城镇外不远的一条僻静小路上，你震惊地看到一个黑衣人的背影——Diablo！最终的战斗提前遭遇上了，当你拔出长剑，纵声大吼着冲向他时，黑衣人一转身便放出了几只妖虫。当你砍死这些地狱里的怪物时，Diablo已经不见踪影了，风依然缓缓吹过森林，送来热带雨林浓重腐烂的气息，你默默站在原地，期待玩的战斗又一次错过了。





穿过细长狭窄的蜘蛛平原（Spider Forest），进入了大沼泽。这个沼泽果然名副其实，连绵数十公里，宛如一个巨大的迷宫，吞噬着闯进来的探险者。沼泽里星罗棋布地居住着食人部落，他们的吹箭着实令人头疼，当然还有可恶的热带生物。当你在一个部落的火炬边砍翻了一个Shaman后，从他的身上滚落出一个精致的翡翠雕像（Jade Figurine）。回到Kurast城请Cain鉴定一下，他说Meshif正好储存这些雕像。Meshif见到雕像后爱不释手，同意用一个黄金鸟的雕像（Golden Bird）和你交换。再次找到Cain，他吃惊的说Alkor正在寻找一只叫Ku Yleh的雕像，那是一个隐藏着永恒生命秘密的雕像。立刻把黄金鸟雕像交给Alkor，他欣喜之余送给你一支生命药水，服用后可以增加20点生命上限值。望着喝干后剩下的空瓶子，你不禁有些疑惑，不是说有“永恒生命的奥秘”吗？

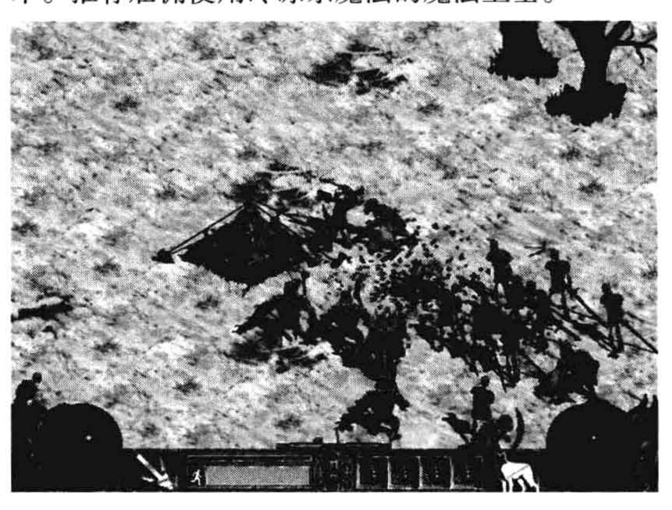
任务二：宗教之剑（Blade of the Old Religion）
地点：强盗者森林（Flayer Jungle）
目的：找到Gidbinn剑
来源：Hratli
奖励：魔法戒指和一名魔法雇佣兵



Hratli 看到你拥有了黄金鸟雕像后，对你的勇敢品质和战斗技巧都赞叹不已。他告诉你："我在这个可怜的城镇周围布下了一个魔法结界，希望争取到更多的时间让更多的人撤离，但糟糕的是，这个魔法结界的力量在最近已经开始衰败了，只有上古神器 Gidbinn 也许能发挥出强大的魔法力让结界延续下去……"望着他无助的脸，你决定帮助这个勇敢保护城镇的人。再次穿过巨大的大沼泽，深入更庞大的强盗森林。在密林中搜寻一个叫小侏儒村落的地方（地图上有剑形标志），得到 Gidbinn 剑，把它交给魔法师 Ormus，让他施展神圣系魔法加强结界的魔法抗力，并送给你一枚魔法戒指。城镇军事头领铁狼 Asheara 知道你的勇敢行为后，同意让你使用她手下的任何雇佣兵并赠送你一个魔法卫士。

此间的战斗基本上都是零星且混乱的，敌人多是远程攻击并在挨打后立刻四散奔逃，让人非常头疼。糟糕的是这些小个子的头领僧侣不但可以让手下的小喽罗复活，而且本身练得一手凶狠的喷火术。推荐雇佣使用冷冻系魔法的魔法卫士。





任务三：圣者的意志（Khalim's Will）
地点：蜘蛛洞穴（Spider Cavern）、下水道（Sewers）、强盗地牢（Flayer Dungeon）
目的：找到 Khalim 的遗体及武器
来源：Cain
奖励：金钱、物品

终日忙碌而又没有收获地在丛林里闯荡了几天后，一天傍晚 Cain 找到你。他一直在阅读古赫拉德里姆人的古老历史，他用一种异常缓慢的声音向你讲述了一个悲惨的古老故事：上一次神魔战争中，众神将战败被俘的憎恨之神 Mephisto 封印在 Travincal 神殿的守护者之塔里，并用神圣光明魔法完成塔的封印。没有任何生物能够以存在的方式离开这座塔，神们以为 Mephisto 的命运将永远终结在这个热带雨林的地下了，于是创造了 Travincal 宗教，让人类虔诚的信徒去替他们看守 Mephisto，然后扬长而去。事实上，Mephisto 的确无法逃离这个被诅咒了的监牢，但只用了短短几年的时间，他邪恶阴险的精神便渗透到看守神殿的每个僧侣的内心深处。

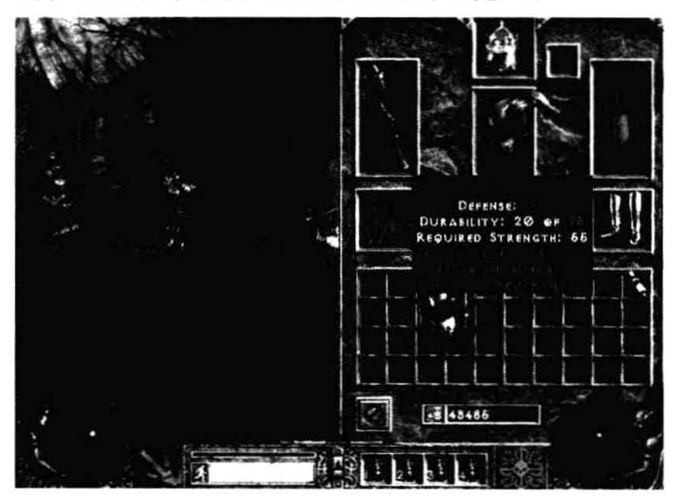
只有一个圣洁的人避免了这个信仰上的灾难，他就是宗教高级仲裁会的大祭祀——Khalim。Khalim 顽强的在精神上与 Mephisto 抗争，并开导每一个被迷惑的信徒。但是一天深夜，蓄谋已久的其他仲裁会长老逮捕了 Khalim，并对他进行了宗教审判，罪名竟是信仰 Mephisto。最忠诚于神的人受到了最痛苦的刑法——Khalim 被愤怒的人们撕成了碎片，尸体被扔到了大陆的各个角落。Sankekur 继承了 Khalim 的职位，这个口是心非的家伙白天宣讲神的旨意，黑夜执行魔鬼的命令。他下令让 Kurast 所有的魔法师和僧侣一起建造了一个魔球，收集强大的力量来控制更多无知的人，并且保护他们的 Mephisto。何等荒谬，天神的信徒变成了魔鬼的走狗！

进入 Travincal 神殿守护者之塔的唯一办法就是摧毁魔球，摧毁魔球唯一的武器是圣者 Khalim 的意志，Cain 希望你能够找到他的遗体，并把他的遗体和生前使用过的链枷合并在一起，组合成一件威力强大的宗教武器，利用 Khalim 对魔鬼的憎恨来摧毁魔球，进入守护者之塔的封印，那时候你将面对这一切灾难的根源——Mephisto。

你踏上了寻找 Khalim 遗体的征程，一路上不断想起 Khalim 被暴民殴打侮辱最后残杀的事情。这个世界上最可怕的并不是什么魔鬼的力量，而是人们的无知和愚昧；这个世界上最痛心的事情并不是坦然地面对死亡，而是被自己最亲最爱的人误解和憎恨。

这个任务可能是第三幕中最长的一个了，它几乎要持续到关底才能终了。你需要在蜘蛛森林（Spider Forest）的蜘蛛洞穴中找到眼睛；在强盗森林（Flayer Forest）的强盗地牢里找到大脑；在 Khalim Flail 的下水道中找到心脏；在 Travincal 的高级仲裁会前干掉 Sankekur，得到 Khalim 的链枷。

然后用神器 Cube 来组合。进入神殿中的守护者之塔，去面对本该由 Khalim 面对的心魔吧。



任务四：宗教卷轴（Lan Esem' s Tome）
地点：Bazzar、Upper Kurast 和 Gauseway 的六座地牢中的一个
目的：找到上古魔法书
来源：Alkor
奖励：五个属性点数

在听说你曾经到过 Lower Kurast 以后，智者 Alkor 找到了你。他诚恳地请你帮忙："我需要你的帮助，找一本上古时代的魔法师 Lam Esen 编写的魔法书，里面记载着对抗黑暗力量的知识，但书已经被 Sankekur 的手下抢走了。也许是 Mephisto 惧怕其中的光明系魔法而想销毁这本书，但愿它还没有消失在火焰或者泥土中。事实上关于这本书的下落我是一无所知。"

这实在是一个无聊的任务，连完成的地点都没有搞清楚，你就匆忙上路了。在 The Kurast Bazaar、Upper Kurast 和 the Kurast Causeway 三个区域里搜寻六座废弃的神殿，这要看你的运气了，可能要走到最后一个神殿的最后一层才能找到这本书。但总的来说，相对大沼泽而言，六处神殿的面积并不大，其中也没有什么值得你为之谨慎小心的高级怪物，只要小心地下突然喷射的火焰和使用强力火系魔法的黑暗巫师即可。在找到一个书架后，你会翻出那本上古的魔法书，把它交还给 Alkor，即获得五个属性点数。

任务五：黑暗的神殿（The Blackened Temple）
地点：Travincal 神殿
目的：找到 Khalim 的链枷
来源：Ormus
奖励：Khalim 的链枷

估计 DiabloII 的游戏设计小组也是江郎才尽了，浩大繁复的任务实在写不出来了，但是为了凑够六个任务，又不得不东拉西拽地拼凑出了这个任务，这个所谓的"任务五"实际上只是任务三的一个必然步骤，也是任务六的开始情节。

Kurast 的城主 Orumus 希望你能挽救 Kurast，你的行动已经动摇了高级宗教仲裁会的基础，或许也震惊了幕后的 Mephisto。黑暗已经开始笼罩这片大陆，宗教仲裁会已经公开宣布逮捕你这个异教徒，当然你根本不必理会这些可笑的威胁，直接去 Travincal 神殿"自首"吧。

在跨过了庞大的沼泽和雨林，在地图的尽头，你横冲直撞地闯入了高级宗教仲裁会的神殿，愚忠的信徒和僧侣们妄图阻拦并擒获你，尽情地杀戮吧，背叛上帝的人不值得同情。在神殿的大厅前，有宗教仲裁会的三个长老，当然他们早已把灵魂出卖给了魔鬼，小心防备他们的远程闪电和火系魔法。尤其是大批的仆从都是用远程魔法攻击，四面防卫是这里尤其要注意加强的。在杀死长老们后，你将在地上拾到 Khalim 的链枷。回到 Kurast 让 Cain 为你鉴定后，该任务就算 OK 了。



任务六：守护者之塔（The Guardian）
地点：Travincal 神殿里的憎恨地牢
目的：杀死特定敌人
来源：Ormus
奖励：金钱、物品

Orumus 惊恐地告诉你，Diablo 和他的兄弟 Baal 已经找到了他们的哥哥 Mephisto，或许他们已经成功地营救了 Mephisto，或许他们已经开始妖魔化这个世界，请你在他们把憎恨散布到整个世界前消灭他们吧。你望着 Orumus 惊恐而扭曲的脸，无话可说，为了这个世界，你知道自己必须战斗下去。

深入守护者之塔，在塔的最底层，你看到了 Mephisto。在他的左右聚集着大批的仆从，让你吃惊的是居然有那三个长老的鬼魂，看来信仰魔鬼还是有一点点好处的——可以有两条命。这些魔鬼喽罗们的实力的确不容忽视，尤其是在主子面前，它们都格外卖力，魔法层出不穷，纵横交错的闪电和火球打得绚丽多彩。从这里开始，你必须注意加强



魔法防御能力，否则远程魔法攻击令人防不胜防。更有些金色的怪物，在受到物理伤害的时候，会放出保护性的闪电，这些无规则运动的闪电攻击力非常强，远远胜过怪物们的主要攻击威力。当然最好的战斗方式是诱敌深入，Mephisto 果然是老大气派，很难放下架子对你穷追不舍，倒是他的喽罗们，不肯放弃在老大面前表现一番的机会，一直把你赶到第三层的入口才肯放弃。跳上一层装备好武器药水和防护性魔法，然后下一层放个魔法或者砍倒一个就退回到上一层。如此反复的上上下下。终于，这个世界清净了，只剩下一地的尸体、装备和金钱，当然还有一个孤零零的魔鬼 Mephisto。

Mephisto 擅长用闪电魔法攻击，近身物理攻击也十分可观。但是总体实力还是让人略微的有些失望，当你一口气喝下两瓶紫色药水后，他惨叫着倒下了。在捡起他地上的装备后，你短暂地回头凝视了一下这个怪物丑陋的尸体，淡淡地说了一句："For Khalim"，就头也不回地走向了那个橙黄色的时空传送门。



第四幕

背景：Diablo 已经进入地狱，重新召唤起上一次战争中被镇压住的怪物军团，并且开始大规模地向天堂和世间发动进攻。虽然在众天使的抵抗下，魔鬼们被压制在地狱入口的绝望平原上，但魔鬼们的力量是无穷的，只要这个世界上还存在着贪婪、欲望和残忍，那么就总有人把自己堕落到邪恶的 Diablo 麾下。信仰光明和正义的人到现在还是寥寥无几，你感受到了智勇者的孤独。

任务一：堕落天使（The Fallen Angel）
地点：绝望平原（Plains of Despair）
目的：杀死特定敌人
来源：Tyrael
奖励：两个技能点数

通过时间和空间的流逝，你被传送到战场的中心——混乱城堡（The Pandemonium Fortress），这是夹在天堂和地狱间的一个结界，由众天使的力量合成，也是魔鬼们疯狂进攻的焦点。这个地势险要的城堡前已经铺垫了厚厚的一层尸体了。

大天使 Tyrael 接见了你。再次看到神的力量，你感到很荣幸。Tyrael 告诉你一个鲜为人知的故事：很久以前，在这个被遗弃的国度中困着一名倍受煎熬的幽魂——Izual，他曾是泰瑞尔最信赖的一个天使。为了消灭三大魔头，Izual 背着 Tyrael 对地狱炼炉（Hellforge）发动了一次冒险的进攻。遗憾的是，那次战斗以天堂的彻底失败收场，Izual 被魔鬼们抓获，被他们用魔法扭曲了灵魂，强迫他背叛了自己的信仰，将天堂的秘密泄露出来。从此，Izual 沦为一名悲惨的堕落天使，一团黯淡的影子，既不被天堂信任，也不为地狱接收。为了表示对他的惩罚，神灵将 Izual 的灵魂禁锢于一个来自深渊的丑陋的生物体内，他那几近疯狂的灵魂在这个可怖的躯体中存在了很久，直至今天。"我恳求你，年轻人。"大天使 Tyrael 热切地凝视着满身灰尘、疲惫不堪的你，说道，"找到 Izual，解救他的罪过与不幸。"你接受了神对你的眷顾，在装备足生命药水并修理了你破损的盔甲后，你上路了。

通过混乱城堡外的狭长走廊，你抵达了绝望平原。在那里看到了 Izual——这个丑陋阴暗的堕落天使，当他怪叫着向你扑过来的时候，你毫不犹豫地把战斧迎面劈了过去。这个堕天使偏重物理攻击，只要不是陷入地狱怪物的围攻，就可以比较轻易地消灭他（难怪他会被俘）。当 Izual 附身的怪物被劈开后，一个暗灰色的灵魂从尸体中冒出来了。Izual 的灵魂遗憾地告诉你，这一切都太晚了，他已经把一切都告诉了魔鬼们，让 Diablo 知道了灵魂复活的方法，并用此方法解救了他被囚禁的两个兄弟。更可惜的是，Tyrael 一直被蒙在鼓里，以为用魔力水晶可以困住魔鬼的灵魂，其实那完全是个阴谋，一旦外力使水晶脱落（即使是像马利由斯这样渺小的人类都可以轻易地拔掉水晶），魔力水晶蕴藏的巨大力量就可以使魔鬼完成重生甚至是更加强大。听着 Izual 的长篇大论，你心不在焉，一直在为消灭 Izual 的灵魂而准备再次战斗，但事实上这个灵魂在忏悔完这一切后就消失了，留给你的只有一身冷汗，还有 Tyrael 给你的奖励——两个技能点数。

任务二：炼狱（Hell' s Forge）
地点：火焰之河（River of Flame）
目的：击碎 Mephisto 的灵魂之石
来源：Cain
奖励：大量的宝石

Cain 在听取了你关于 Izual 的描述后，告诉你



有关魔力水晶的秘密。每个魔王都有一块属于自己的魔力水晶，诚然可以用水晶封印住他们的魔力，但是一旦魔王的肉体被摧毁，散布的精神力量可以让魔王复生，条件是魔力水晶要借助一个肉体进行蜕变。曾经消灭 Diablo 的人类英雄、上古魔法师 Tarasha 都无意中犯了这个致命的错误，Khalim 虽然对魔力水晶的“特殊”作用有所察觉，但不久就被 Mephisto 阴谋杀害了。现在，该结束这个可怕的轮回了，只要你找到炼狱之锤和炼狱之铁，就可以砸碎这些晶莹美丽但蕴涵阴谋的水晶，让魔王们真正地面对一次死亡吧。

要到达火焰之河，中间要经过混乱城堡、绝望平原、诅咒之城（City of Damned）。在你遇到的大批地狱怪物中，大多拥有强劲的魔法攻击，甚至可以在伤害到你后吸取你的魔法力，切记要步步为营，诱敌深入，稳扎稳打。而真正恐怖的是看守炼狱之铁并以炼狱之锤为武器的牛头怪物，这个怪物攻击极其凶狠，沉重的铁锤可以轻易地敲碎包裹你的那层薄壳，同时他的攻击带有一定几率的致晕。一旦你被敲得满头金星狂舞，那么接连几个回合你都是无法还手，只能眼睁睁看着怪物们向你聚拢过来，并且再次看到铁锤当面砸下，然后就是眼前一红……（据说在 Hell 难度的游戏里，有的野蛮人战士达到将近 1000 的防御和 900 的生命，却在跳击的过程中被空中截杀，而且是一击必杀。此怪威力尤在 Diablo 之上。而且此怪居然可以流畅地使用瞬间转移的魔法，几乎成了所有魔法师的噩梦。我们通常都非常“尊敬”的称他为“牛师傅”）

换装上从牛头怪的身上取得的炼狱之锤，在炼狱之铁上放上 Mephisto 的灵魂水晶，你毅然决然地抡下沉重的铁锤。在铁锤轮下的一刹那，你似乎听到 Mephisto 灵魂绝望的喊叫声，与此同时是水晶破裂的清脆的声音。Mephisto 的灵魂之石被砸成了齑粉，无数禁锢在水晶里的孤魂野鬼迸射出来，它们划过地狱的闪光照亮了整个天空！

任务三：魔王之终结（Terror’s End）

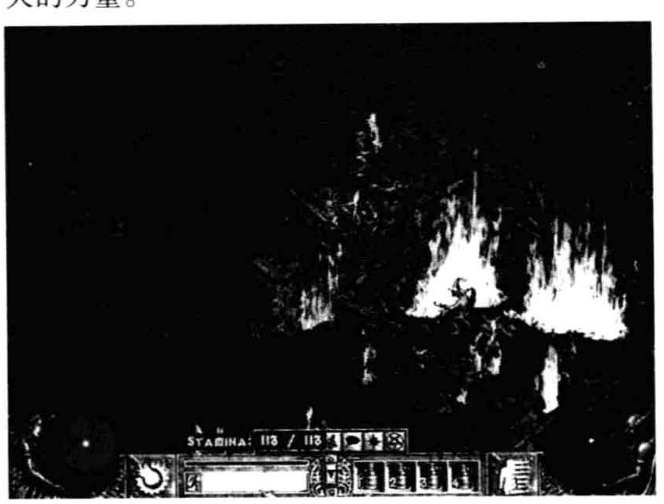
地点：火焰之河

目的：杀死 Diablo

来源：Hadriel

奖励：结束游戏并获得封号

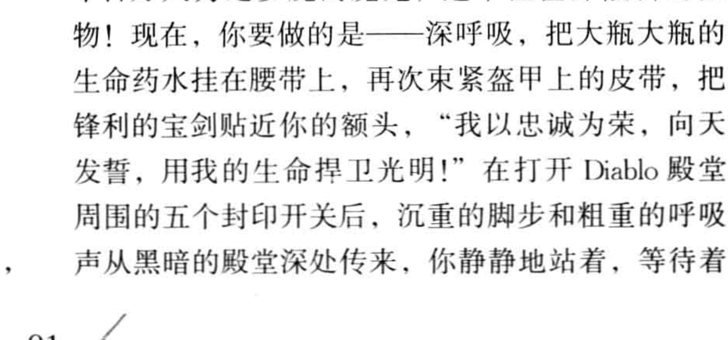
你终于迎来了可能是你一生中最辉煌的时刻，挑战 Diablo——这个天堂下、世界上、地狱中最强大的力量。



为了这个目标，你奋力地砍杀了血沼泽里的小野兽，你消灭了那个行尸走肉的弓箭手——血乌鸦，你拯救了那个叫 Cain 的老人，你结束了伯爵夫人罪恶的一生，你帮助流浪者营地里那个铁匠找到了她遗失的锤子，你消灭了 Andariel 可怕的计划和她的灵魂，你清理了海边那个古老城市的下水道和里面腐烂的怪物，你在沙漠上四处奔走凑齐了传说中的 Horadric 法杖，你挽救了陨落的太阳，你深入死寂的皇宫深处，你无畏地面对那个异次元空间里可怕的女人，你追杀 Baal 并解救了天使，你找到了隐藏着永恒生命奥秘的黄金鸟，你修复了城市外围岌岌可危的魔法结界，你揭开了 Khalim 迷一样悲惨的一生，你为了一本也许能对抗黑暗势力的魔法书而跑遍了整个森林，你推翻了宗教仲裁会邪恶的统治，你让 Mephisto 终于也是最后一次面对死亡，你帮助了那个堕天使的灵魂，你砸碎了 Mephisto 永远的希望……

你在寒冷的山脉上日夜兼程，你在无垠的沙漠中终日奔走，你在浩瀚的大海上扬帆远航，你在酷热的雨林里苦苦追寻，你在古老的坟墓中拼命厮杀……这一切的一切，都是为了消灭 Diablo!

Diablo——这个让你梦魂萦绕的灵魂，这个让千百万人为之梦魇的魔鬼，这个让世界倾斜的怪物！现在，你要做的是——深呼吸，把大瓶大瓶的生命药水挂在腰带上，再次束紧盔甲上的皮带，把锋利的宝剑贴近你的额头，“我以忠诚为荣，向天发誓，用我的生命捍卫光明！”在打开 Diablo 殿堂周围的五个封印开关后，沉重的脚步和粗重的呼吸声从黑暗的殿堂深处传来，你静静地站着，等待着



这个世界的宿命……

不必要再对 Diablo 进行详细的战斗描述，每一个认真对待这个游戏的人都一直期待这个时刻，想把最后的战斗留给你吧。不过要提醒你，Diablo 的电系和火系魔法攻击十分强劲，而且其火系魔法在贴身放出的一刹那能够达到一个你难以想象的高伤害，而电系攻击更厉害，当你承受了整个闪电的纵向攻击后，几乎是必然死亡，但只要你的防火和防电属性保持在 70 以上就不难战胜它了。另外，在杀死 Diablo 后，你有 70 秒钟的时间拾取它遗留下的装备，然后就可以回到混乱城堡，向天使 Tyrael 交代后，你的征战胜利结束了！之后你所能做的只是静静地观看这个世界真正的宿命了……

尾声

“后来我听说，Diablo 失败了，他连同 Mephisto 的灵魂水晶都被砸碎了，所有的水晶都消失了，只剩下这块了。”长时间的回忆和诉说让马利由斯气喘吁吁，但他还是努力的继续说着。“Tyrael，我没能做到你要我做的，原谅我吧。”



黑衣人站起身，走近马利由斯，慈祥而沉稳地说，“给我那块石头，我原谅你的一切。马利由斯。”

“拿走它，拿走它，拿走它！”马利由斯几乎咳嗽得喘不上气，他从胸口掏出了一块淡黄色的水晶，颤抖着把它交给了他心目中的大天使，激动地说，“我希望这些永远的结束。Tyrael，你知道这石头对我这辈子做了些什么。”

当黑衣人接过水晶的一刹那，水晶迸发出璀璨的光芒。

“可怜的老家伙，这石头确实做了你想做的一切。另外，忘了告诉你，我不是 Tyrael 天使。”当水晶接近黑衣人的面孔时，光芒赫然照亮了一个魔鬼的嘴脸——Baal！

“不！……”马利由斯惊恐地抽搐着，巨大的恐怖把这个老人扭曲成一团。

“你做得很好，现在，我想你应该得到你的报酬了……”

没有人知道后来发生了什么，整个疯人院毁于一场诡异的大火，宛如当年 Diablo 召唤的地狱之火……

战争类游戏圣品——

《盟军敢死队》攻略



每个男孩子都有过这样的幻想：做一个英雄，完成惊天动地的任务。英雄的装备，自然也宜古宜今，古代的自然是青光闪闪的宝剑，现代的自然是乌光莹莹的枪炮。武侠瘾早已在《仙剑》游戏中得到了满足，现代战争类的孤胆英雄瘾还没着落。从《铁道游击队》到《保卫萨拉热窝》，第二次世界大战的硝烟战火成就着一个又一个让我们血脉愤张的英雄。可惜吾辈生来也晚，没有生在那个英雄辈出、让人热血沸腾的时代，无法做一个孤胆英雄。

虽然不能时空倒流回到二战，但英雄还是可以做的，《盟军敢死队》会让你的英雄梦想成“真”。作为一名普通士兵，你同六位受过魔鬼式训练的战友一起，深入敌后，出生入死，胜利完成一个又一个的惊险任务，改变着战争局势，一直成为将军。

《盟军敢死队》集中了战争类游戏的精华，射击、隐蔽、相互协作、战略选择，让游戏者获得同真实战场一样的刺激。而且游戏的图形和音乐也十分精致，尤其是它的场景、物品，绘制得都非常细致。联线对战更会使这个游戏的乐趣大增，几个朋友一起，各自扮演自己喜欢的角色，对各自的协作精神都是一个考验。

现在，拿起手枪，带好装备，准备战斗吧！



英雄人物榜

贝雷（Beret）

1. **手枪：** 在背包中点取或按 G 键，并将图标点在目标上面就可以开火射击。

2. **匕首：** 从背包中取出来或按 X 键，用图标放到敌人身上会看到它在动，点击一下就可以上前杀死，双击可以跑上去刺杀之。

3. **斧头：** 如果玩家要爬一竖直的目标，从背包中选取或按 0 键，再移到目标上点击一下，同样也可以从物体上爬下来。

4. **信号器：** 这是他的一个诱敌道具，从背包中将它取出或按 0 键，信号器会放到地上，然后再将身上的控制开关开启或关闭，可以达到引诱敌人的目的。当不用的时候还可以象拾取其它物品那样取回来重复利用。

5. **拿取油桶：** 队员中仅有他可以拿取搬运油桶，点取背包中的手抓取油桶，然后点击目标使他移动，右击鼠标可使他放下，当射击油桶时会发生爆炸。



6. **移动和隐藏尸体：** 他可以像搬油桶那样将尸体背起来并藏于油桶的下面，间谍也同样会做这件事。

7. **铁铲：** 用它可以使主角在雪地中藏匿身形，点击背包中的铁铲或按 F 键，当主角站在雪地中时会用它来挖一个大洞藏身，敌人过来也看不见。

狙击手（Sniper）

1. **手枪：** 略

2. **精密来复枪：** 从背包中点取望远镜或按 R 键，将它移到敌人身上可放大视图，点击左键可以射击目标。当望远镜呈绿色时，说明敌人在身程范围内可以狙杀，如果呈红色则在射程之外不能打到，另外在背包下方可以看到剩余的子弹数量。

3. **医疗箱：** 狙击手在一些任务中也会携带一只医疗箱（通常是在司机和间谍没有出场的情况下），它可以用来恢复突击队员的生命值。

水手（Marine）

1. **手枪：** 略

2. **匕首：** 略

3. **橡皮筏：** 如车辆一样驾驶，使用时将水手移到河边，点击背包或按下 T 键将之展开，最多可以乘坐三个人，如果它被敌人射爆了，可以让水手修复它，方法是让水手拾起它再次放下。

4. **潜水器：** 当水手站到河水中时，在背包中会出现一个图标，点击它水手会穿上潜水衣沉入水中，点击目标就会游动。在水边时再次点击它，水手会从水中露出身形走上岸边。

5. **鱼枪：** 从背包中点取它，然后可用它来瞄准敌人射击。

工兵（Sapper）

1. **手枪：** 略

2. **老鼠夹：** 其实英文译名为“猎手陷阱”，叫着方便就这么叫了。从背包中点取它放置到地上，如果有人踩到上面就会死去，而且工兵还可以再次从地上取回来以后再用。

3. **定时炸弹：** 将它从背包中选取或按 B 键放到站立的位置，这时要抓紧时间跑远一点，它将在十一秒后爆炸。

4. **遥控炸弹：** 使用它时从背包中取出放到地上，到达安全地带后，按下身上背包中的摇控开关或按 A 键，这时它就会爆炸了。



5. **手雷：** L 从背包中点取或按 E 键，将图标移到欲投掷的位置，点击左键就可以爆炸。

6. **钢丝钳：** 从背包中取出或按 W 键，可以用它来夹断电网。这个道具在本游戏中好像只用过一次。

司机（Driver）

1. **手枪：** 略

2. 卡宾枪：从背包中取出或按 M 键，然后点击目标就可开火。

3. 驾驶坦克射击：进入坦克后，按 CTRL 键然后点击目标就可以射击。

4. 医药箱：略

5. 使用敌人的炮塔：司机可以操纵敌军的机枪或炮塔，当然前提是敌军的机枪手等已死，然后点击目标即可开火。

间谍（Spy）

1. 手枪：略

2. 毒针：从背包中取出点击敌人身体，主角就会上前将敌人一针刺倒。

3. 偷德军制服：从背包中点击手，然后放到晒衣架上就可以上前偷到衣服了。

4. 背包中的衣服：点击它可以再次穿上敌人的军装。

5. 徽章：点取它，然后将图标放到敌人士兵身上，主角可以上前与士兵交谈使他迷惑，右击取消。

6. 搬动尸体：同绿色贝雷一样他可以搬运敌军的尸体。只不过他不会像贝雷那样可以用油桶来藏尸体。

7. 医疗箱：略

最后谈到团体精神，每个人都是小队的有机的一部分，只有互相配合才能发挥更大的力量。下面介绍几种配合方式：

多人组合（4 人以上）

最简单了，有 4 人以上在一起可以所向无敌，不管是对方的 5 人巡逻队还是 7 人巡逻队，保证他们来一个死一个，来两个死一双，具体方法如下：用鼠标右键拉框，选取所有队员，按 G 键，等敌人过来后，就瞄准开火吧，一枪一个，爽吧！不过要注意，由于每名队员的站位稍有不同，因此会出现向敌人射击时不是数枪齐发的情况（要检验的话可以向敌人可能出现的地方开几枪，看看队员们手中的枪是否都在射击），因此在选位时注意选择那些能发挥火力优势的地方，因为敌人是陆续出来的，完全可以用火力压置住敌人。因为选位时千万不能让单兵选位的经验来左右自己。

双人组合

双人组合是最丰富的，从排列上说可以列出 15 种不同人员的组合，在战斗中主要使用以下 5 种：

1、间谍 SPY 和贝雷帽 GREEN BERET 或陆战队员 MARINE：贝雷帽和陆战队员的共同点是他们都可以使用军刀，可以无声无息地消灭敌人。实战中可以用间谍和敌人谈话，然后贝雷帽或陆战队员从背后下手，悄无声息地干掉敌人。

2、间谍 SPY 和贝雷帽 GREEN BERET：记不记得贝雷帽可以搬油桶？用间谍和敌人说话，然后贝雷帽搬个油桶放到敌人身后，接下去嘛，自己想啦。

3、间谍 SPY 和工兵 SAPPER：用上面的方法同样适用于工兵，只是工兵不会搬油桶，但他可以放陷阱 mantrap。但在实战中使用起来不如前一种爽。

4、贝雷帽和工兵：贝雷帽可以用诱捕器吸引敌人，工兵可以把陷阱放在诱捕器前面，等诱捕器打开，嘿嘿！简单吧。

5、司机战斗。司机可以把车堵在敌人兵营前，等兵营里的敌人发现他们走不出来就会开枪，如果他们不开枪那你就帮他们一把（你开枪），注意队员离车远些，否则爆炸时会伤及自己人。还有，司机可以试试用车压人，也很实用的。



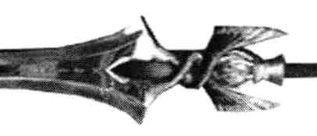
人物操作及控制

地图

当你在游戏中点击屏幕右方的日记本时，可以看到整幅地图和敌军火力的分布情况，其中有画圆圈的地方就是这一关的攻击目标或是任务的进行重点，当你点击地图左下角的三角区域时，就可以看到本关的简要过关提示。

视野

当你要观看敌人的视野和射击范围时，可以点击屏幕右上方的眼睛，不过这种方法太累了，还有一种方法，你可以将图标点击到敌人身上或在他身上按 SHIFT 键并点击，这样就可以看到他的视野，其中有深浅两种颜色，深绿表示不管你在这里是何种状况他都能看到你，浅绿说明你在这里卧倒时他



看不到你，但当你站立时他仍会看到你，所以呢，在适当的时候卧倒是接近的人的好办法啊，不过可要小心啊，不小心误入深绿区域可就小命不保了！

调查

当你想知道到某个地方会不会被敌人发现时，按下 SHIFT 或将眼睛的图标点击到这个地方，地面上会出现一个红十字，你会观察到那个敌人的视线会通过这里。显示效果和“视野”差不多。

分镜头

在游戏中按下功能键 F2——F7 时可以将屏幕分屏，同时对不同地点的不同队员下达指令。这是一个很有用的功能，有的关是必须几名队员同时来完成一系列的动作，所以使用分屏来观察是很便利的。

锁定观察

当你要观察一个移动的目标时，你可以点击屏幕右上方的摄影机，再点击欲锁定的目标，这样屏幕就会跟着移动了。要消除锁定，照以上的动作再操作一遍就行了。此外，锁定观察还有一个功能，就是用以移动屏幕，锁定任何一个地方，屏幕都会移动，使之移到屏幕的中心位置。



选取目标

在游戏中按下 1——8 数字键，可以选择不同的作战单位，可以点击屏幕左上的队员头像，用鼠标右键划取可以选多名队员，这时候可以大家一块儿跑，一块儿射击了，对付大部队时尤其有效，很过瘾啊，也可以按数字键“0”取消选择。

移动

选取取队员后，在地图上点击任一点，队员会朝那个地方行走，双击鼠标会使他跑动，如果要取消，右击鼠标。在一般情况下，右击可以取消任何正在进行的动作，而双击可以加快速度。

站立和卧倒

点击屏幕上方的人物图形可以选择动作的姿态，是站立还是匍匐，再点击目标，人物就会站立行走或匍匐前进，也可按键盘 C/S 进行切换。

拿取物品

点击地图右下的手或按 H 键，这是鼠标会变成手的形状，再点击欲取的东西就可以拾起了。

操作对象或打开物体

如果队员可以用某件东西，当这位队员点击那个物体时会出现一个杠杆的图示，点击该物，队员就会走上前去使用它。

驾驶

如果队员进入行驶车辆，会在地图的右下方出现队员的图片，点击图片会使队员跳下车子来。

躲藏

队员可以在建筑特的门后隐藏身形，这项功能也适用于占领的车辆中。

营救队员

如果队员被捕，派队员打开囚牢的大门就可以救出队友。

《盟军敢死队：深入敌后》攻略

《Comandos：Behind Ehemy Lines（深入敌后）》共 20 关任务，是《盟军敢死队任务的最初版本》20 个任务难度逐渐增加，以便于慢慢上手适应。开战之前先教你几招绝技。

游戏秘技

在游戏中输入“1982GONZO”（如果不行的话用“GONZO1982”）激活作弊模式，以后就可在游戏中同时按以下键了：

SHIFT＋V 显示敌人的立体视野

SHIFT＋X 瞬间移动

SHIFT＋I 无敌

SHIFT＋N 完成任务

SHIFT＋X 敌人及车辆全灭（但有的任务你会因为没有逃生车辆而无法过关）

哇塞！天下无敌了！

跳关密码：

第二关：4JJXB

第三关：ZDD1T

第四关：RFF1J
第五关：K4TCG
第六关：MIR4M
第七关：7QVJV
第八关：K99XC
第九关：AAAX1
第十关：JSGPW
第十一关：CMODD
第十二关：JGHD3
第十三关：PUUWW
第十四关：WT348
第十五关：139P0



第十六关：L9IPV
第十七关：ITIM3
第十八关：YJOJG
第十九关：YFCWJ
第二十关：DDKW1

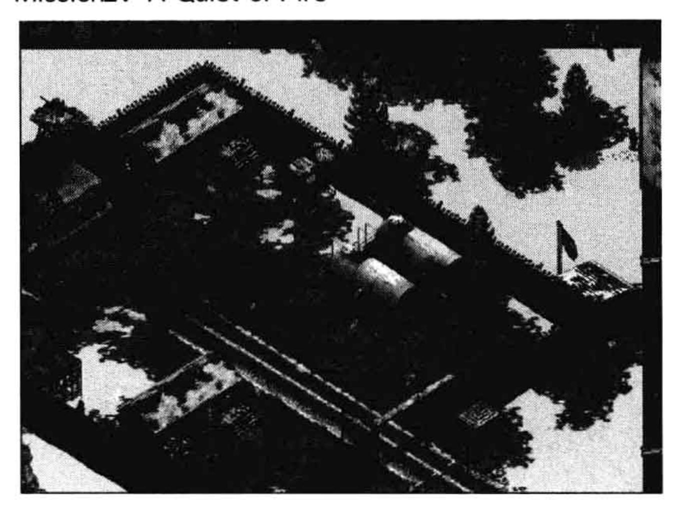
任务流程

Mission1：Baptism of Fire

任务目标： 破坏德军通讯中心
任务要求： 全体队员安全撤离
参与队员： GreenBeret、Marine、Driver
战略流程：

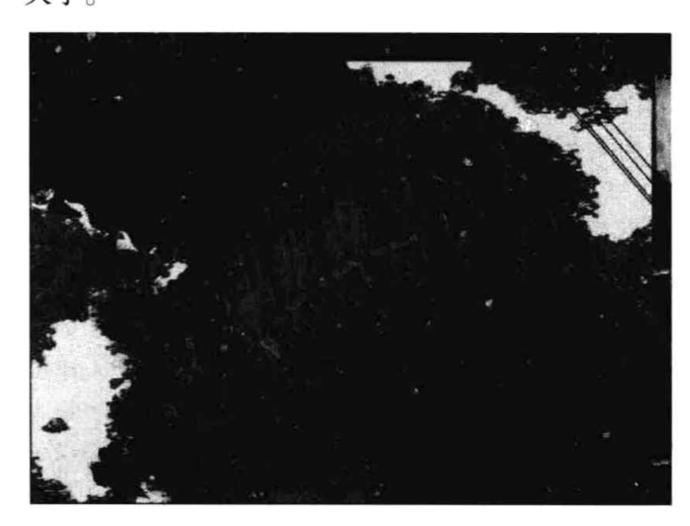
一开始三个队员分散在不同的区域，各自迅速解决掉周围的岗哨，中部岛上的海军陆战队员可先用手枪朝空地开上几枪，将第一个敌人引来解决掉，然后可不费一枪一弹暗杀掉剩下的两个，夺得皮划艇后将另两名队员接上船，然后在北方小岛的左下方登陆，贝雷帽和司机先躲在房角，趁巡逻队走过之后迅速上前解决掉沙坑中的机枪手，司机控制机枪将还没走远的德国巡逻队干掉，贝雷帽从附近搬一只汽油桶放在通讯天线旁，走远一点后用手枪引爆，任务完成。

Mission2：A Quiet of Fire



任务目标： 炸毁德军燃料仓库
任务要求： 全体队员住东南方大路撤离
参与队员： Green Beret、Sniper、Marine、Sapper、Driver
战略流程：

这次有五名队员，先干掉附近的三个巡逻兵，然后派阻击手到岸边用来复枪将对岸围墙上的岗哨端掉，然后乘巡逻船开过的间隙，用海军陆战队员将队伍分两批运过河，在岸边礁石后隐蔽，贝雷帽先爬上围墙，放下扶梯，干掉大院内的两个鬼子，其它人迅速进入，司机开动卡车，工兵同志在那个锅炉一样的燃料仓库旁放好一枚炸弹，然后与大家一齐迅速进入卡车，司机一路向基地外的大路直开，身后“轰”一声巨响，敌人的燃料仓库灰飞烟灭了。





Mission3：Reverse Engineering



任务目标：破坏水坝

任务要求：全体队员住西北方乘坐接应车辆撤离

参与队员：Green Beret、Marine、Sapper、Spy

战略流程：

那座水坝真的好雄伟啊，要炸了它真有点舍不得唉！（上校：废话少说，快执行任务去！）哎呀，不好意思，看风景太投入了，话归战场，先快速将附近三个巡逻兵引来干掉，然后将桥这端的敌人都干掉，让海军陆战队员来到河边，潜水至山崖下方敌基地，哇。里面好多人啊，不要紧，掌握好次序一个个解决掉，然后拿取皮划艇回来接 spy 到刚才的基地内，偷一套德国军官服穿上（没有尺码问题?），然后回桥边，spy 一路小跑到河对岸敌基地内关掉电网开关，再配合潜水到这边岸边的海军陆战队员将几个要紧的巡逻兵“掐”掉，试试 spy 的毒针吧。海军陆战队员再返回对岸，用船将工兵接过来，工兵剪开铁丝网偷到两个定时炸弹，再悄悄地爬到水坝脚下一处凹进的山崖，算好时机，迅速丢下两颗炸弹，逃回船上（无论如何不能死，否则完不成任务）。最后所有队员以最快速度进入西北方前来接应的卡车，扬长而去。



Mission4：Restore Pride

任务目标：炸毁德军总部大楼

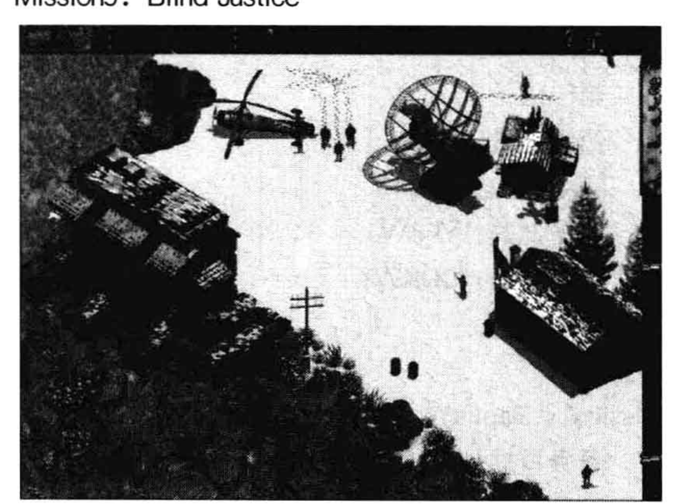
任务要求：全体队员夺取德军炮艇撤离

参与队员：Green Beret、Sniper、Marine、Sapper、Driver

战略流程：

哇！这么多人，救命啊！没有办法，为了大英帝国，兄弟们，给我上。一开始可以让阻击手干掉一个占位很恶毒的敌人，然后让贝雷帽和工兵配合作战，利用废车场有利的地形加上手榴弹（留一颗，别用光了）将附近的敌人吸引过来一个个歼灭。然后贝雷帽悄悄地干掉装甲车旁的卫兵，司机快速跟上用装甲车将右下方的守军一锅端，之后装甲车开到船码头对岸处待命，阻击手在桥头干掉对岸的一个摩托车兵后，和海军陆战队员顺着铁路桥旁的栏杆下到河底；贝雷帽和工兵则过桥，注意过桥时别被火车压着了，在对岸将附近巡逻的家伙都引过来干掉（别用手榴弹，会引发警铃），之后两人爬到基地大门，用贝雷帽将门卫都消灭，工兵乘机从树林里穿到最上方的降落伞处，用最后一颗手榴弹将巡逻队干掉，然后拿取地上的火药，回到大门。另一方，装甲车隔着河面将敌人守军及其后出来的增援部队统统一扫而光，真爽！接下来，贝雷帽和工兵趁机奔入敌指挥部，实施爆破；司机离开装甲车下到河底，乘海军陆战队员的小船开到左上方码头，两路人马在此会合登上敌人的巡逻船，We are sailing!

Mission5：Blind Justice



任务目标：炸毁山上雷达站

任务要求：Beret 和 Spy 完成任务乘飞机逃离

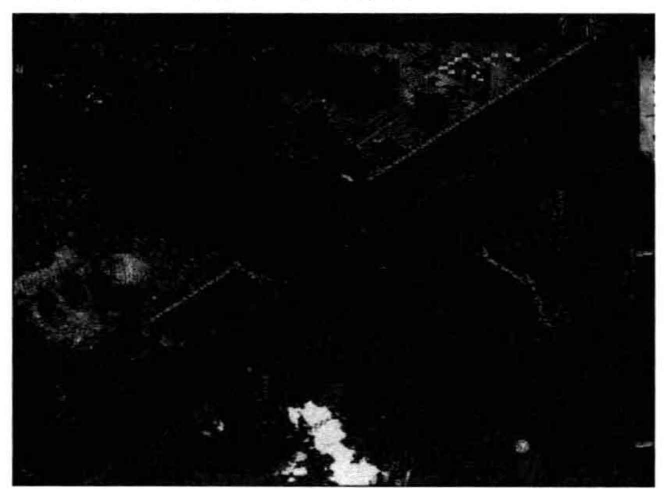
参与队员：GreenBeret、Spy

战略流程：

空中缆车？我简直不相信自己的眼睛，有点象“勇闯雪山堡”的景色，这次任务的要点也是尽量不要惊动敌人，至少在山下时。敌人的兵兵不多，让贝雷帽摆下”尸体追命迷魂阵”（多用用雪地藏身），把敌人尸体放在哨兵视野范围内，敌人会被

一个个引过来。解决掉居住区的一些敌人后，贝雷帽趁地图下方一支巡逻队向最东面山崖走去的时候尾随而去。间谍则同时跑到衣架旁偷衣服，不要杀旁边的卫兵，穿上伪装后走向缆车上山。贝雷帽则顺着最东面山崖爬上去，接下来就是激战了，及时将兵营边的汽油桶引爆会减少很多麻烦，炸掉雷达钻入飞机逃遁，We are flying!

Mission6：Menace of the Leopold



任务目标：炸毁德军超级大炮

任务要求：全体队员往北方乘坐友军接应卡车撤离

参与队员：Green Beret、Sniper、Sapper

战略流程：

从上一关开始就会体会到触发与不触发敌人警铃的天壤之别，所以为了顺利地完成任务，必须努力训练完美的连续刺杀和协调作战。一开始的危房侵入绝对是个挑战，需要阻击手和贝雷帽的完美配合。到了地图下部时，敌人的一辆SDKFZ231轻型坦克会开过来，让工兵在他必经之路上埋下颗遥控炸弹，爆炸之后注意隐蔽。接着往敌人基地内渗透，阻击手搞定屋顶上的哨兵后，又是贝雷帽在院子里的快速刺杀表演。终于来到巨炮旁，先别忙着引爆，想好退路再说，把上方屋子里和机枪周围的敌人统统消灭干净，工兵安好炸药后，三人一起匍匐到机枪沙坑附近，引爆炸药吧。

Mission7：Chase of the Wolves

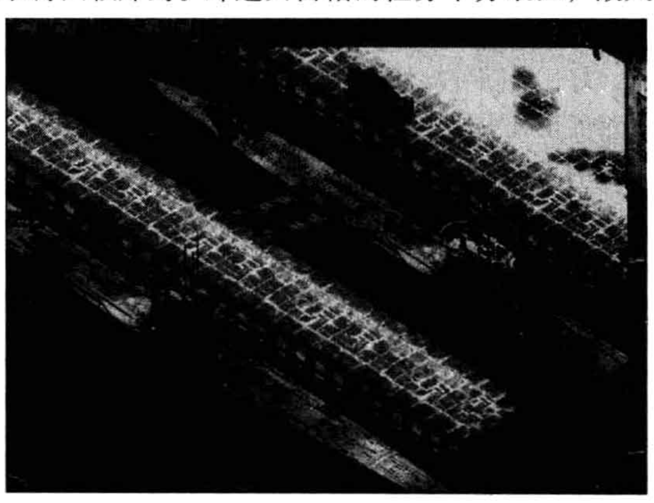
任务目标：炸毁德军两艘U－Boat潜艇

任务要求：全体队员往东面红色浮标处撤离

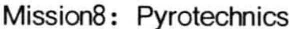
参与队员：Green Beret、Marine、Sapper、Driver、Spy

战略流程：

我方队员被分隔在两个地方，先让上方的间谍偷取衣服后，岔开降落伞附近的敌军注意力，工兵取得四颗炸药。那边贝雷帽的任务十分艰巨，敌人



村落最上方的屋子后开枪不会触发警铃，好好利用吧，接下来设法搬一汽油桶在敌军营旁，开枪引爆，再消灭赶来的敌人，好了，快派海军陆战队员去划码头处的小船，贝雷帽干掉灯塔旁巡逻的三个鬼子后赶回小船上。再回到敌人基地，让间谍进入操场截住巡逻的五个家伙，工兵悄悄地到另一个小操场的兵营旁放一颗定时炸弹就瞧好吧，依法泡制毁掉另一个军营，司机趁混乱抢到码头旁的SDK-FZ231轻型坦克，疯狂扫射敌人，顺带把左右两门炮也解决掉。之后小船赶快划过来将工兵接到潜艇旁，工兵大叔剩下的两颗雷正好派上用处，注意需安置在潜艇上的鱼雷处。大功告成后大家一起坐船向东部撤退。



Mission8：Pyrotechnics





任务目标：破坏德军油库、储藏库及储水库

任务要求：全体队员东北方木桥乘坐友军吉普车撤离

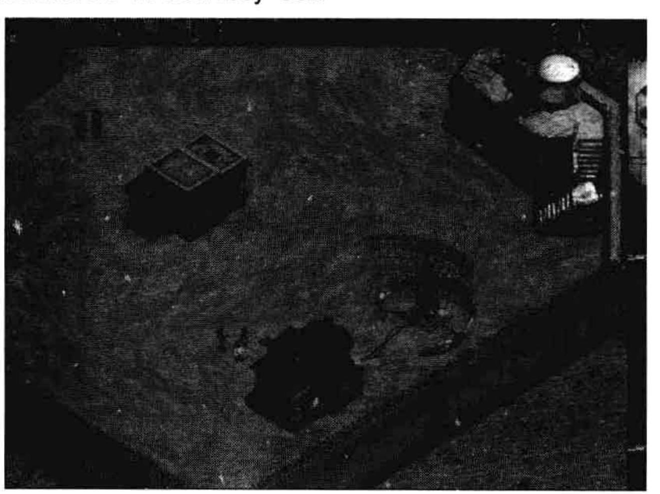
参与队员：Green Beret、Sapper

战略流程：

回到非洲，眼前一片黄黄的，一下适应不过来。好！伴随着雄壮的音乐，说干就干，然而此关的难度是有史以来最难的：你不能触发一次警铃，否则别想完成任务。阻击手的六颗子弹分别要留给山上最右处的炮手和旁边的一个小兵，山下的机枪手和周围的两个岗哨，以及敌人军营屋顶上的那一位，绝对不能浪费；剩下的就全部交给贝雷帽，如果能将敌人一个个地斩杀于刀下，那种成就感是无与伦比的，看着贝雷帽在敌营中穿插杀敌，仿如是在表演佛朗明戈舞一般，足可以称为一种艺术。至于剩下炸毁那三个储气罐简直就变得如同例行公事一般无味了。努力吧！困难的时候别忘了贝雷帽的引诱器。



Mission9：A Courtesy Call



任务目标：破坏德军通讯天线及大楼、武器储藏库、壕沟指挥部

任务要求：全体队员往西南面路口乘坐友军接应卡车撤离

参与队员：Green Beret、Marine、Sapper、Driver、Spy

战略流程：

比起上一次任务，这关容易多了，不过要取得最快的速度奖励也不是件容易的事。注意两点：一、敌人军营和坦克房一定要同时引爆。二、工兵的两颗雷炸坦克房和粮仓，还有那辆红色的油车也可以用来引爆，再加上四个油桶，刚刚好够用。最后乘敌人军营中的卡车从下方驶离。

Mission10：Operation Valcaras

任务目标：拯救被俘机飞行员、炸毁武器库、炸毁两架 JU－87B“STUKA”战斗机、夺取 PANZERIV、清除敌人坦克



任务要求：全体队员往东北面机场夺取 JU－52 小型飞机逃离

参与队员：Green Beret、Sniper、Sapper、Driver

战略流程：

一开始用手枪引来敌人，工兵用一颗手榴弹就解决，剩下的不难搞定，基地里面的敌人的防御体系很完善，先干掉门卫后，让贝雷帽从墙头爬入，从最近的一个杀起，凭玩家到现在的经验应该不是难事，一直将基地里单个的哨兵全部解决掉，此时飞行员也应该救出来了，让他和阻击手、工兵隐蔽待命，司机赶快到最下方和贝雷帽偷取一辆坦克，然后与敌人展开一场坦克大战。注意要眼明手快，在敌人坦克开火前制它于死地。其余的人赶快登上坦克，工兵别忘了炸毁那座房子。前往机场的路上还要消灭敌人一辆坦克和三个机枪手。这时机场左方的兵营里也会出现敌军，这座兵营是炸不掉的，用坦克抵挡一阵，贝雷帽乘机把旁边两辆德国飞机给炸了，等敌人一批被消灭后的空档，大家一起跑上飞机。OK 了！

Mission11：In the Soup

任务目标：破坏德军石油设施，包括炼油设施、油泵



任务要求： 全体队员乘坐 SDKFZ231 装甲车往西北方弯角路口撤离

参 与 队 员： GreenBeret、Sniper、Sapper、Driver、Spy

战略流程：

怎么又是沙漠，看得眼睛都黄了，好怀念挪威的风景，可不可以回挪威执行任务啊？（上校：拖出去枪毙!）有话好说，我去，我去就是了，那么兄弟们本关是要炸毁地图上的四个钻油平台，久经沙场的贝雷帽和间谍，你们俩就去演一场双簧戏。



然后只见间谍在营区里不断地找人“谈话”，贝雷帽则杀得不亦乐乎，当心藏好尸体，别让那组巡逻队看出破绽。杀光后，留那巡逻队继续转悠吧，我可不想这么早碰响警铃！全体队员移动到中部营区门外隐蔽好，间谍找另一组巡逻队谈话，贝雷帽爬上侧面的小山，从那里潜进敌人基地；同时阻击手将与间谍谈话的巡逻队干掉，扫除大门口的两个哨兵后，间谍前去接应贝雷帽，清理小院内和院门口的敌人。接着贝雷帽原路返回，再干掉大门内的两个哨兵，工兵在两个钻油平台边放好炸弹后，大家赶快进入 SDKFZ231，一路压过去吧。开过隧道后，不要与敌人的 SDKFZ231 硬拼，绕到兵营后面，让贝雷帽搬个汽油桶，炸了那个兵营，再爬下山崖，炸毁另两个钻油平台（工兵此时别忘了开遥控炸弹的起爆器）。最后开回隧道，如果敌人的 SDKFZ231 堵在里面，把他硬顶出去，从西面的小路撤退。

Mission12：Upon the Roof

任务目标： 拯救俘虏

任务要求： 全员及俘虏安全到达南方接应车辆逃离

参与队员： Green Beret、Sniper、Spy



战略流程：

领导上总算听取了我的意见，让我到这个非洲的海滨城市来度假，不过这个假期好象不是很太平，放眼望去，密密麻麻的都是敌人，没办法，假期又泡汤了。虽然敌人密密麻麻地看上去好吓人，但凭借着贝雷帽、间谍、阻击手的黄金铁三角，应该没有什么大难度；狙击手的子弹也很充裕，捡要紧的敌人射击就是了。

Mission13：David&Goliath

任务目标： 破坏燃料储存库、德军战舰

任务要求： 全员乘橡皮艇往西南方红色浮标撤离

参 与 队 员： Green Beret、Sniper、Marine、Sapper、Driver

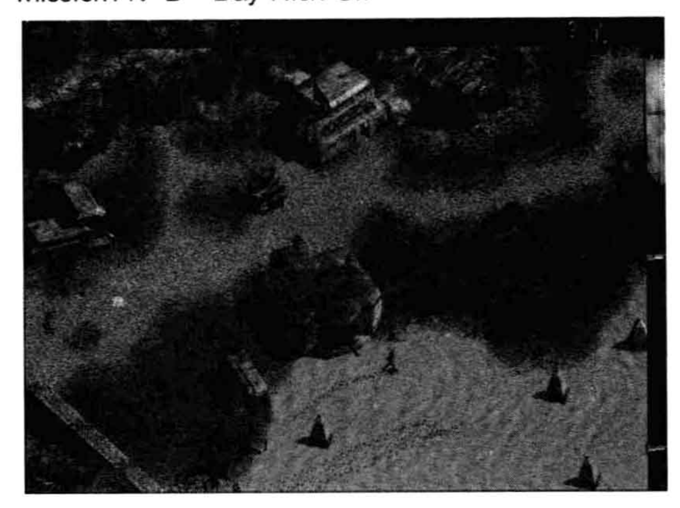
战略流程：

这关似乎太简单了，扫清所有的敌人应该不是件困难的事。但要注意的是，工兵的唯一一颗雷引爆军舰旁的油罐；在海军陆战队员驾驶小型潜水艇向巨舰发射出鱼雷后，立刻切换到司机，他此时应该在下方第一个闸口的炮台上，赶快让他将炮口对准左下 45 度角处，在敌人的巡逻船刚露出头就将它击毁。最后最讨厌的是敌人的一辆装甲车卡在一个要害处，海军陆战队员根本无法将在闸口平台上的队员们接走，终于发现闸口斜坡旁有一个死角不会被装甲车的视线范围扫到，让小船停在那里，队员们一个个匍匐前进可以进入船只，所有人到齐后小心地开到下方浮标处。





Mission14：D－Day Kick Off



任务目标：炸毁德军四座地对海大炮阵地

任务要求：全员乘小艇往东南方红色浮标撤离

参与队员：GreenBeret、Sniper、Marine、Sapper、Driver

战略流程：

这可以说是游戏中最困难也是最容易的一个任务。如果按照游戏一开始提供的着陆点上岸，那么几个小时后就会发现这绝对是个 mission impossible（不可能完成的任务）；但设计游戏的人不是疯子，因此如果你沿着海岸悄悄地划到地图的最上方，你会发现那里有辆装甲车。途中有两个机枪手，可是我们的狙击手在船上也不是吃素的，总之想方设法让司机进入装甲车，之后就会看到敌人就像被收割的小麦一样纷纷倒在装甲车的强大火力面前（这大概是个步兵师），疯狂扫射之余别忘了炸毁那四座巨炮。任务完成后，看着满海滩的尸首，是不是有些“东方不败”的感觉？





Mission15：The End of the Butcher



任务目标：暗杀德军将领、炸毁德军总部

任务要求：全体队员乘坐货车往西北方撤离

参与队员：Sniper、Marine、Driver、Spy

战略流程：

这个任务的难度有点变态，小镇的视野很开阔，没有几个藏身的地方，再加上路程很长，使刺杀变得难上加难。阻击手需要爬上将军花园对面的屋顶平台远距离射杀他，前面的道路就靠间谍一人来清理，而且是没有将军服的间谍，天啊！河里和最下方的废墟是藏尸的好地方，乘敌人巡逻队不在，让阻击手射杀喷水池旁二楼走道上的士兵，然后和陆战队员爬上去。解决掉三楼平台上的卫兵，就可以向将军射击了。但是这之后竟然还要去炸毁敌人的司令部，简直是剥削我们的爱国热情，没办法全组人员偷偷地跑到上一条马路，那里有一扇门可以藏身。司机去解决墓地中的敌人，间谍或陆战队员去将司令花园附近的敌人引出来干掉，最后最艰巨的任务就交给司机了，他要一个人将司令部里所有的巡逻兵统统干掉（不是花园里的），有够辛苦的。都完成后把油车开来引爆司令部，随后一齐乘卡车撤离。此关要达到完美的持续破坏力不容易。

Mission16：Stop Wild fire

任务目标：阻止德军炸毁桥梁，射杀桥梁附近四名炸弹技术员

任务要求：全体队员乘卡车往东南撤离

参与队员：Sniper、Marine、Spy

战略流程：

此次任务看上去敌人很多，但大部分根本不用去理睬，只要消灭桥下四个工兵就可以了；但要获得最佳时间奖励非常困难。开始后，让间谍快速迂回到有三个巡逻兵的晾衣架旁，偷取衣服后间谍把上方铁路旁三个巡逻兵干掉，桥头附近一个面对大桥的卫兵会跑过来，用毒针把他解决掉，然后一边让阻击手爬向桥边，一边让间谍把桥头两个岗哨断掉，阻击手跑到桥的中部，把地图缩小，可以很方便地干掉四个工兵，乘敌人混乱的时候陆战队员和阻击手爬到卡车旁，间谍此时可以缠住在卡车边巡逻的卫兵，然后三人一齐突然奔进车内，不过挺冒险的，你也可以让阻击手远远地用来复枪引爆他们身边的汽油桶。



Mission17：Before Dawn



任务目标：拯救5名法国俘虏安全逃出

任务要求：全体队员及俘虏安全到达西北方乘盟军接应卡车撤离

参与队员：Green Beret、Marine、Spy

战略流程：

本关有两个有趣的地方，一个是活动桥，关上可以阻止敌人通过，另一个是囚犯铁笼附近有一油桶，间谍爬上去可以放出许多汽油，用枪射击就可以开篝火晚会了。开始后间谍先跑进敌营后解决掉大部分哨兵，放出汽油，再去移动活动桥开关把另两人接过来，接着回到军营燃起汽油，解决掉从上方赶来的敌人，这时军营营房里冲出来的敌人也烧死得差不多了，打开牢门，把那一串人救出来后，藏到安全的地方。接下来，间谍跑过桥头，陆战队员和贝雷帽乘船过河，配合着把桥头附近的守卫扫清，最后可以让那群法国人奔向卡车了，不过要当心那个桥旁的碉堡。本关也证实了两点：一、德国人可能是由飞蛾进化来的，对火有强烈的趋向性。二、法国人的膝盖是不会弯曲的，这也是我们清朝先人很早就质疑过的。

Mission 18：The Force of Circumstance

任务目标：炸毁大桥

任务要求：全员乘西南方卡车往东南方大路撤离

参与队员：Green Beret、Marine、Sapper、Driver

战略流程：

这是一个装甲时代，所以看到左上方那辆最新



型的坦克了嘛？为了它，我们要不惜一切，让小队全体突破到大桥上，陆战队员从桥的左方潜入水中，游到对岸桥的右侧，设法干掉几个要害的卫兵，司机从桥上接近坦克（民房可以藏身）。抢到坦克后大开杀戒吧，然后让陆战队员用上方浅滩上的小船载工兵到桥下小岛上拿取炸药，再在大桥上每个引爆器旁放上一个，炸毁大桥后乘和上次同一方位的卡车离开。

Mission 19：Frustrate Retaliation

任务目标：炸毁德军三枚V2火箭

任务要求：全员往东北方乘准备好小艇撤离

参与队员：Green Beret、Sniper、Marine、Sapper

战略流程：

贝雷帽和阻击手的相互配合，清掉左侧以下的岗哨后，小队来到轨道旁的轨道车后，千万别去乘那辆轨道车，不然会死得很难看。在前面的敌人机枪手身后有一条可以通行的行进路线，让队员们小心地一个个通过，注意隐蔽和当心下面的巡逻队；陆战队员则可以从最左边的一个浅滩下水，游到对岸去把那里的防守力量消灭干净，但别杀那里的机枪手。这时其余三人应该已顺轨道爬到对岸，用贝雷帽和阻击手的配合再次向基地里渗透，然后工兵的一颗雷用来炸下面的军营，上面的三座V2火箭塔和军营都可以用汽油桶搞定。爆破后三人跑向上方的小船，让工兵把剩下的一颗雷把哨塔炸哑，和早已等在那里的陆战队员一齐回家。差点忘了，这关德军有军犬登场。



Mission 20：Operation Valhalla



任务目标：炸毁德军总部堡垒及 V2 火箭

任务要求：全体队员往西南方大路撤离

参与队员：Green Beret、Sniper、Marine、Sapper、Driver、Spy

战略流程：

最后的盛宴，所有的队员终于齐聚一堂。贝雷帽从左面城堡爬上去，消灭一些敌人后，从逆时针方向沿城墙上走道渗透到敌人打靶场处，设法把下面一个升降开关打开，陆战队员就可以从附近的一个水洞中进入城堡，然后沿城墙根绕到左面的城门，解决掉四个门卫后，间谍迅速进入城堡偷衣服，之后就可以配合着把其它队员接进来了，司机在阻击手的配合之下夺取坦克（附近那门炮的操作员一定要射杀），接下来就不用我多说了。别忘了，上面的司令部也是必须要炸掉的。



经过二十次艰苦卓绝的战斗，你由普通一兵一步步地晋升为陆军元帅（Field Marshal）。祝贺你，元帅！敬礼！

《盟军敢死队：使命的召唤》攻略

《Commandos：Beyond the Call of Duty（使命的召唤）》是新的的任务，共 8 关。很奇怪的是，虽然这是个任务版的游戏，但这个游戏无需原来的 Commandos：Behind Enemy Lines，这张光盘就可单独运行。

游戏总览

游戏一到手，就发觉了以下新的特点。

1. 单人游戏的难度分为两种：Easy 和 Hard

2. 在新的任务中，画面没有太多的变化，对硬件的要求也不是太多。PⅢ－166，16 兆内存，Directx6．0，显示卡有 2M 的显示内存足矣，无需 3D 加速卡。画面的唯一变化就是在某些具体的行动中，鼠标的提示有所变化，比如说当你将鼠标移向一间可以隐藏的房屋门口时，鼠标就变成了开门状，又或者将鼠标移向一架可以开的车的时候，鼠标就变成了打开车门的形状。

3. 对于贝雷帽来说，他现在不但可以杀人，还可以跑到敌人后面，抬手就是一拳，将敌人打晕，然后用手铐将敌人铐起来，逼着跟他走，但如果超出一定范围，被铐的敌人还是可以逃脱的，此外还可以利用香烟和石头吸引敌人的注意力。贝雷帽还可以将油桶搬起来放到已杀死的敌人身上，将尸体隐藏起来。他还可以推动某些物体，比如说储油罐。

4. 间谍，在新的任务版中，间谍除了可以偷敌人的制服外，还可以站到敌人的后面，用一块毛巾将敌人迷晕，然后用手铐将敌人铐起来，然后将敌人的衣服脱光（不知道他要干什么?!）。间谍对敌人来说不再是永远隐形的了，就算你穿着制服，有一种穿黑衣服的人也仍然会将你发现。

5. 神枪手一点都没变化。

6. 司机在新的任务版中，可以跑到敌人的身后，然后用一根类似警棍的棒子将敌人打晕。此外，司机还多了一支可以远射的枪，但具体的射程好像没有神枪手的枪远。

7. 船夫，好像没有太大的变化。

革命同志们，战斗的号角已经响起，让我们又一次投入到新的战斗中去吧。

通关密码：

第一关：H239Z

第二关：Q43IS

第三关：HJG9J

第四关：AK4A0

第五关：J8TSN

第六关：LUK21

第七关：DUSLZ

（注意是 hard 级的）

在游戏中输入字符串“GONZO1982”（不包括引号，如果密技无用，改输入“GONZOOPERA”）后再同时按下以下组合键便可获得相应密技功能：

Here are the commands：

SHIFT＋V：敌人看不见你

SHIFT＋X：远距离输送（用你的鼠标确定地点）

CTRL＋I：无敌

CTRL＋1：士兵的上帝模式

STRG＋SHIFT＋N：任务胜利

F9：有关地型的信息

SHIFT＋F4：追踪敢死队员

CTRL＋F9：显示 Debug 输出

ALT＋F11：帮助

ALT＋SHIFT＋M：写到 MEMACT. DAT 文件中

ALT＋SHIFT＋L：写到 MEMLIN. DAT 文件中

过关粗略提示

第一关

从右边的港口上，水兵占领港口要小心，先用石头将守梯的引开，冲上去，用水枪干掉三个，退回梯下，等巡逻的下来干掉。集体攻上山时，难度不大，注意用狙击手将高处的哨兵干掉，一切就OK了。布好炸弹，最好用油桶将兵营也炸了，引爆后，再从山上下来，占领左边的海岸，最后手枪、狙击步枪各消灭一个水雷。

第二关

先摸到右下角的别墅，将哨兵和管理员衣服拿了。再兵分三路。特种兵从老虎院窜过，间谍从正门进，并到老虎院另一出口接应特种兵，间谍再回正门将守门的引住，特种兵接近用石头引另一哨兵，掩护司机从正门爬入，到汽车旁待命，特种兵与间谍再联手到左上角清除哨兵，间谍用哨兵的身份将屋顶的哨兵干掉，两人从圆型花园的上部进入，将花园内哨兵干掉（除了三人小组），劫刑场要注意，从左到右来，顺序干掉，再下来汽车旁集合。

第三关

用司机控制俘虏掩护，特种兵开路，从右上角下来，清除岸边的哨兵最好从左边爬下，从左向右清，过河时必须用俘虏引住河南岸的哨兵，到达河南岸后，从右向左清，注意这里开始就一定要用XJRC绝技，将俘虏一个个拉回藏好，狙击手将左边高处两个哨兵干掉，此地清完，剩三人小组，特种兵从飞机头取下炸弹，从左楼梯上左上角，此时狙击手发威，清掉北岸移动哨，从南桥向北桥清理。



第四关





本关一定要用俘虏策略。先从隐蔽地出来就向上走，清除开阔地的两名哨兵（此时藏尸地用隐蔽地），进入中间帐篷地带（此时帐篷地带有藏尸死角），狙击兵的子弹分配是将车站上四个哨兵加上一个在火车箱上的哨兵（上边的），清除车站最左边月台的哨兵（注意使用月台与地路的级差），机枪手不用清了，工兵布好两个炸弹，再从车站月台间的一条大沟到最右边月台，特种兵顺着月台边缘向上爬到尽头再转下来，可以利用月台斜面与地面的级差躲过哨兵与三人小组的视线，再从上往下爬，到坦克列车的上方，从坦克列车左边开始，清除三个哨兵，再将右边三个清掉，此时工兵可以从大沟直接从左到右爬到坦克列车这里，布炸弹，注意要布在坦克列车的右边，并各加一个油桶，两人从右到左经过大沟回左月台的铁路，狙击兵与特种兵先上火车，工兵上第二月台（从左数第二个）停在火车旁，引爆后上车。

第五关

本关是 demo 关。先将狙击手接出，再接司机，三人爬到右门，门旁的高哨兵用狙击手干掉，再用石头引开门口哨兵的视线，特种兵爬墙进入，先灭右边高处哨兵，再依次收拾门口的四个，放狙击手与司机进来，狙击手依次灭三个高处哨兵，特种兵干掉剩下的两个，三人从门的左侧开始向西进军，在一个隐蔽地有弹药补给箱（但有哨兵，而且好像不需要都够子弹），救人容易，间谍出来要注意，服装有等级，普通哨兵的衣服基本不管事，先抢重机枪手的服装，到手后，直接上总司令部将楼上的哨兵全灭，换上将军服，下来清理在花园的哨兵，另三人进入花园，间谍将目标引住其他人将两卫兵拿下，回坦克，注意要将目标锁住，背上车才行。

第六关





本关需要注意，炸弹并不能炸飞机，需要用能移动的大油车辅助才行，刚好四个，千万别给没用的油桶骗了。先清理左下角，再用狙击手将控制旷野的两个高处哨兵干掉，特种兵爬墙进入右下院子，狙击手爬上中间的机场口子将右下院子二楼的哨兵干掉，特种兵清理院子，并将飞行员俘虏，四人从中间进入机场，先找最左边的哨兵动手（用脚印埋伏法），站在飞机上的用狙击手干掉，从下向上清理，狙击手灭掉有三个哨兵站立的小楼守梯的那个，特种兵上去灭另外俩个，对付在两栋房子中间守卫的三个哨兵，先灭最上偏右的一个，再下来依次灭，对付在跑道旁工事内的哨兵用香烟吸引就行，再回到右边的机场入口，狙击手将面向右边跑道的高处哨兵干掉，特种兵将在跑道旁巡逻的两哨兵干掉，找准空挡将大油车推到各地，四人先在机场中间入口处埋伏，引爆后，等守卫散去，再上飞机，注意，飞行员也要锁住背上飞机（好像很不合理）。

第七关

本关十分奇怪，不单要干的活比较多，而且敌人的智能有问题。要找的背包在最北的伐木场，要放走所有的囚犯需要将四周的哨兵全部消灭，并将监狱的门都打开。哨兵在这里是十分愚蠢，哨兵看见同伴的尸体时只要能跑过去，就一定会跑过去看个明白，而水兵没有搬动尸体的能力，也没有虏获哨兵的可能，所以必须利用敌人的愚蠢，通过尸体，现身等原始手段将哨兵一个一个用水枪干掉。开始时，从外围着手，清理东门的哨兵有个秘密，水兵能从西门附近的水池转入东门地带，再从西门附近的大监房（就是关押特种兵的地方）后开口子，用木桶作隐蔽，一个一个地将大部分哨兵吸引过来干掉（是 bug 吗?），救特种兵在路线的最左端，用一枪一刀，救司机在路线的最右段，两枪，拿包，开门，司机埋伏在东北门附近要掩护囚犯逃跑，工兵埋伏在东门外对付兵营（两手榴弹）。

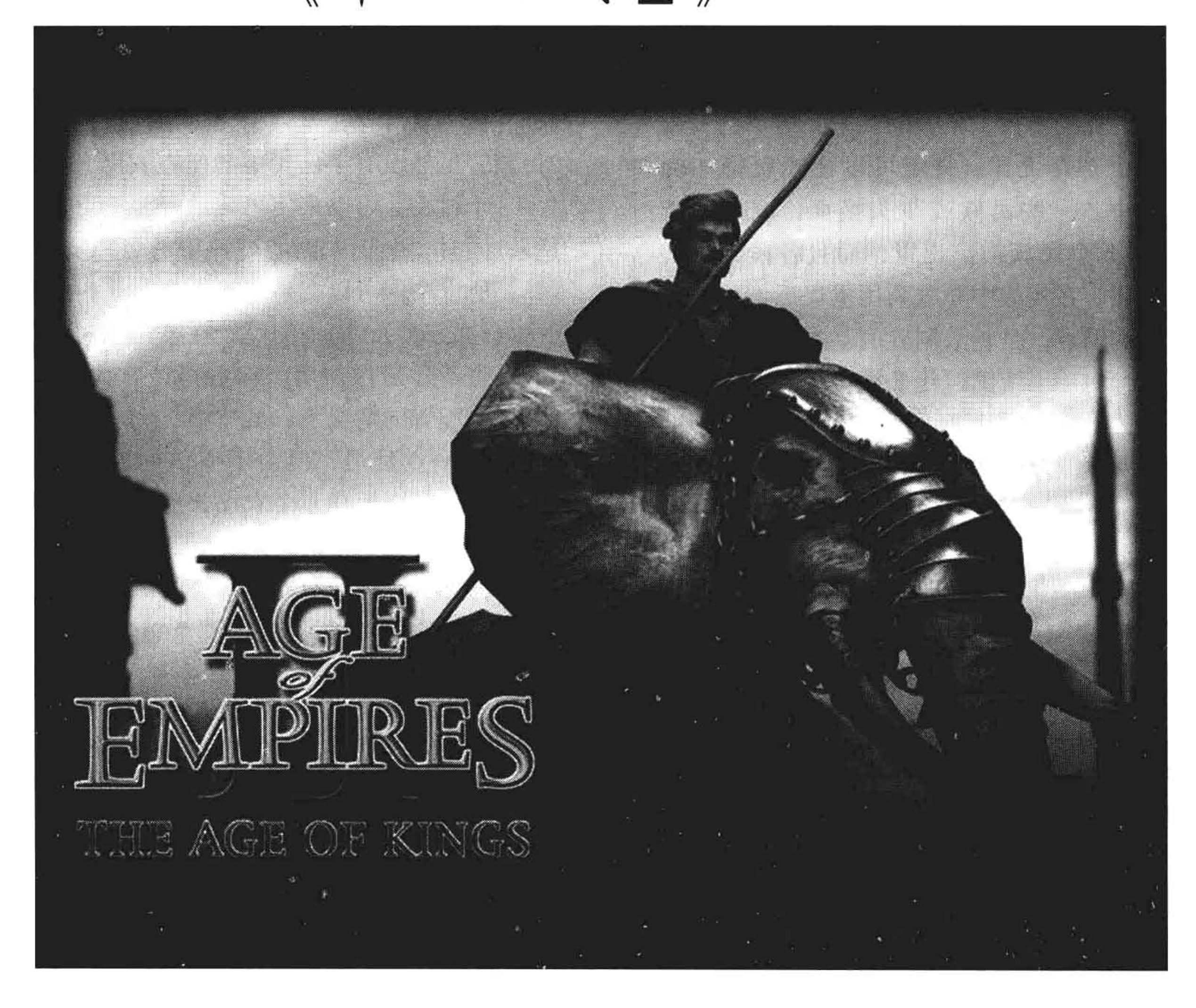
第八关

需要……算了，到现在你已经成为高手了，对你来说已经是小菜一碟，还是给你留着自己摸索吧！

好了，任务全部完成了，在游戏中想必大家已经成长为优秀的指挥官了吧！这战争中，我充分领略到了策略的艺术，哈哈，以后再没有什么任务可以难倒我了！

变幻无穷的即时战略游戏——

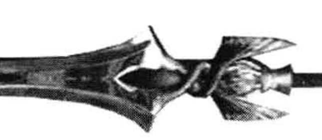
《帝国时代Ⅱ》攻略



很小的时候，我们就有一个梦想：当一个威风凛凛的司令，指挥自己的军队将敌人打得丢盔卸甲，跪地求饶。现在，战争类电脑游戏给了你圆梦的机会，而《帝国时代》更是其中的经典。近乎实景的地图、精采的动画、依据不同民族特点设计的技能、可以随意选择的战略……精心的设计肯定会让每个 fan 都欣喜不已。

玩电脑游戏一定要经历一下“帝国时代”，没有这一经历，你的游戏经验等级会降低一大截，或者说根本不入流。

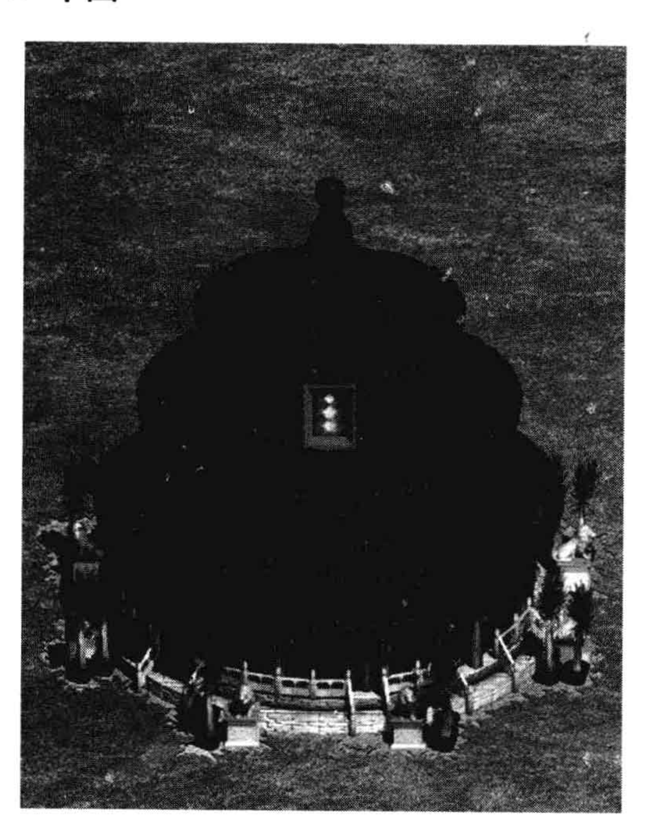
本篇战略分为民族篇、兵种篇、建筑篇、科技篇、资源篇、战略篇、战术篇、技巧篇、地图篇、系统篇等，精剖细析，将《帝国时代Ⅱ》的战略一网打尽，让你尽情领略《帝国时代Ⅱ》的无穷妙处！



民族篇

帝国时代中的各民族会给大家都留下深刻的印象，中国的神奇发展速度，大和的骑兵，拜占庭的僧侣，法兰克的游侠，条顿的武士，维京的狂暴战士，一个个神奇无比，肯定可以让你玩得如痴如醉；Ⅱ代中，一些民族或改头换面，或“完全消亡”，同时5个民族横空出世，而且各民族的特色进一步强化。在实战中充分利用本民族的优势，打击敌民族的弱点，是克敌制胜的基本条件之一。现在让我们拜访一下帝国时代Ⅱ中的十八个民族，其中五个民族是帝王时代Ⅱ中新加入的，侦察一下各民族的长处与不足，以方便今后的大战。看仔细了，这可都是绝招，学不好到了战场上很容易死翘翘的！

1. 中国





特点：

1. 多3个村民，城镇中心可以支持10个人口（比别的种族多5个），但是少150食物
2. 科技发展费用低，封建时代少10%，城堡时代少15%，帝王时代少20%
3. 中国的爆破舰的生命值的生命长50%。

特色武器：诸葛弩

兵种缺：火枪手、火炮、速喷火舰、精锐炮舰、游侠

科技缺：围墙、脚踏起重机、行会、轮作

中国是我们的老家，自然最愿意置身于此，让我们先看一看有什么看家本领。中国仍然是一个快攻民族，虽然没有了一代中的便宜农民，但是起始时多3个村民，可以采集更多的资源，可以更快的升级；同时，由于中国的城镇中心可以支持10个人口，所以中国可以在生产第3个村民时才开始建住房（约25秒），而别的民族在第1个农民生产之时就不得不开始作住房。你占得便宜大了！因此，在低资源配置的情况下，虽然第二个农民的生产可能会受到一点延迟，但由于双倍的农民优势（6：3），再加上不用耗费一个农民去建造住房，所以很快就可以将食物劣势赶上来（1：30）。在不失均衡发展的情况下，一般中国可以比其他民族至少提前半分钟升级到封建时代，大可以先下手为强。尤其是特色武器——诸葛弩，更是要求提前发起攻击，因为这种武器越到后期作用就相对越小；爆破舰的生命值长50%，因此可以更大限度地靠近敌舰完成使命。由于科技费用低廉，可以迅速发展科技，靠科技优势压倒对方。同一代中的商一样，中国的科技仍然属于均衡型的，但由于缺少火器兵种，在后期作战中不利，所以最好还是在帝王时代以前结束战斗，同时到后期各民族的防箭能力都很强了，诸葛弩就不容易奏效了，所以中国的策略应该是尽快升级和全面发展科技，同时不断干扰对方的正常生产，争取在城堡时代甚至是封建时代就击溃敌人。否则，你就危险了，原因就一个：后下手遭殃！

2. 大不列颠

特点：

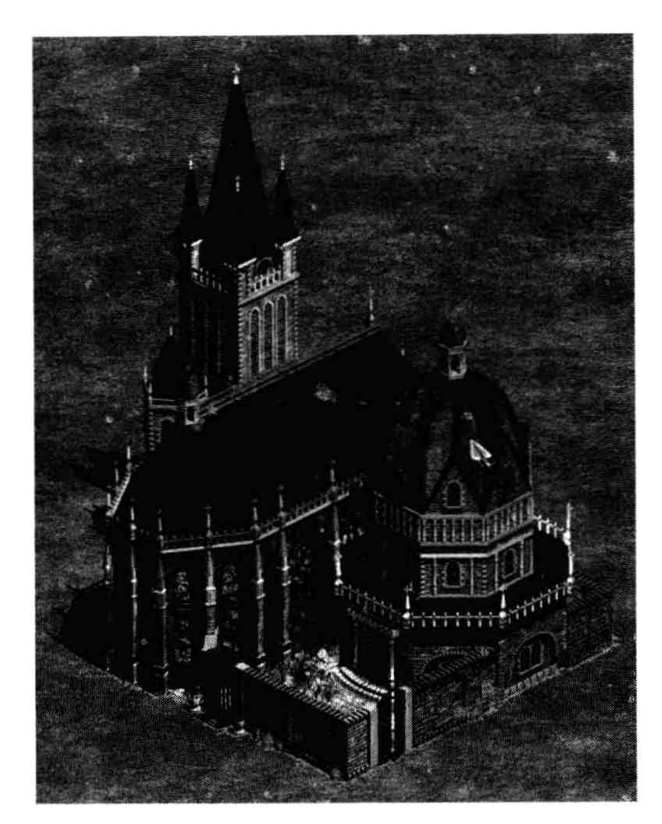
1. 城镇中心费用 −50%
2. 步兵弓箭手（除掷矛兵外）的射程延长，城堡时代+1，帝王时代+2
3. 牧羊人快 25%

特色武器：长弓兵

兵种缺：火枪手、火炮、重型弩炮、重型投石车、重型攻城冲车、炮舰、精锐炮舰、游侠、骆驼兵、重装骆驼兵

科技缺：拯救、赎罪、围墙、脚踏起重机、轮作、炮塔、钻井石矿业





生产方面，由于牧羊技术高，应该尽可能的找到更多的绵羊，由于牧羊是比较快的获得食物的方法，因此大不列颠在早期得到更快的发展。进入城堡时代后，大不列颠更有城镇建设廉价的优势，因此可以大建特建城镇中心，四处采集资源（他们的城镇中心比资源采集场只贵 38 的木材，不建白不建哟）。大不列颠也是进攻型民族，他们最擅长的就是弓箭，尤其是他们的长弓兵，最远可达与城堡相同的射程，一大队长弓兵简直是一个活城堡，价格也很公道哟！不过，大不列颠没有骆驼兵，遇到法国一类的靠骑兵吃饭的民族，就只有靠做长枪兵来抵抗了。综上所述，我们可以得出结论，使用大不列颠民族，守是守不住的，你要做的就是进攻，进攻，进攻！只有在早期利用牧羊优势抢先发展，进入城堡时代后则利用廉价的城镇中心抢占各种资源，利用弓箭手的射程优势不断骚扰、削弱敌人的生产，压抑对手的发展，让敌人无法组织强大的军队，这才是取胜之道。认真探索地图对大不列颠的玩家最为重要，因为要实现以上设想都需要良好的侦察情报。因此，在组队模式（几人控制同一民族）下，使用大不列颠会是否更得心应手？

3. 条顿

特点：

1. 僧侣治疗距离 ×2
2. 防守塔驻扎人数 ×2，驻扎火力 ×2
3. 免费升级射击孔
4. 农田费用 −33%
5. 城镇中心射击距离 +5，攻击力 +2

特色武器： 条顿武士

兵种缺： 劲弩手、重装骑射手、重型攻城冲车、精锐炮舰、轻骑兵、骆驼兵、重装骆驼兵

科技缺： 驯马术、干船坞、造船匠、钻井采金业、护腕、建筑学

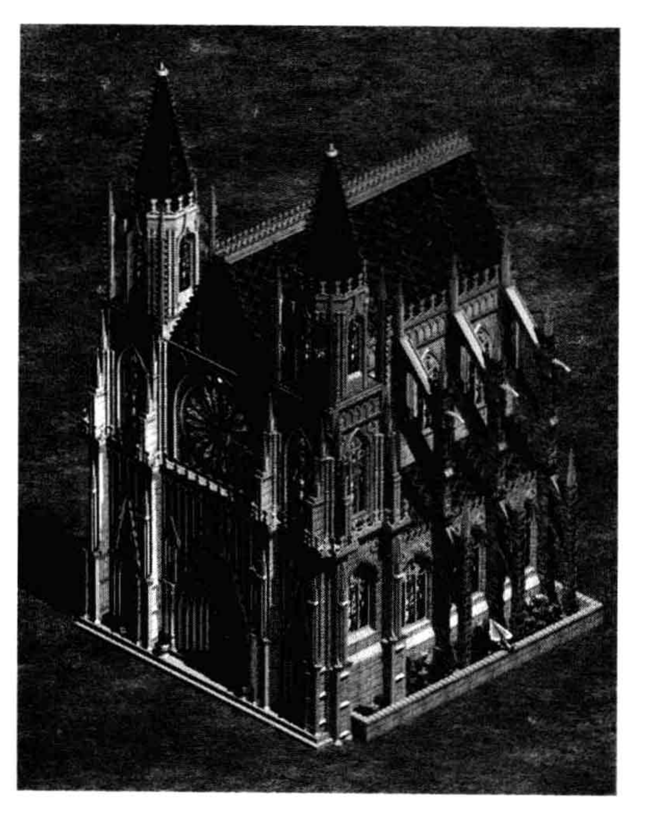


条顿是典型的防守型民族，敌人来袭，但条顿并不是纯粹的防守型文明（只是防守实在是很强），它强大的陆军可以展开强力攻击，而僧侣极快的治疗速度可以使条顿在进攻中捞到不少好处。借助城镇中心的射程和威力，条顿还可以出其不意地发动所谓的基地进攻，也就是在对方基地附近，建造箭塔类的进攻设施，完成进攻对方的任务，而不需要浪费兵士等人力。不过，这招不要在同高手对阵时使用，否则，你会死得很惨的！条顿便宜的农田费用可以实现大面积耕作，因此在食物方面条顿是不用愁的，不用担心挨饿哦！在兵种方面，条顿拥有完整的重装骑兵系列，但缺乏弓箭系兵种、骆驼兵和轻骑兵，而且极差的驯马术使条顿骑兵的速度要略逊于其他民族。条顿还有一个不是缺点的缺点，它的矿物仓库中没有钻井采金业，但可以借助防守优势死死地控制黄金资源。条顿的特色武器是条顿



武士，让我们看一看精锐条顿武士的参数，生命值100，攻击力17，护甲10，盾牌2，简直就是一个小型的战争机器！除了波斯的战象，没有什么近战兵种是条顿武士的对手（包括游侠在内），但其移动速度慢，所以很怕弓弩手或骑射手一类的远程攻击部队，攻击时最好有骑兵保护。归结起来，条顿的策略很简单：那就是耐心地利用防守优势，不断扩张势力范围，凭借强大的陆军和防守建筑把守住要道（即所谓兵家必争之地），不必主动进攻，坐等敌人来送死就可以了。等到敌人的黄金耗尽或忍耐不住开始大举进攻后，你就可以在炮火掩护下，以骑兵、步兵复合编组，同时配以一定数量的火枪手（以补充射手的不足）作中程防御。如此这般，你就胜券在握了！

4. 法兰克





特点：

1. 城堡费用 －25%
2. 骑士生命 ＋25%
3. 农田免费升级

特色武器：掷斧战士

兵种缺：劲弩手、骆驼兵、重装骆驼兵、精锐炮舰、重型投石车

科技缺：钻井采石业、警戒塔、要塞、炮塔、护卫、射手锁甲、保护带、造船匠、拯救、赎罪、工兵、双人锯、行会

法兰克也是一个典型的进攻型民族。由于只能制造了望塔而缺乏升级项，法国不能构筑强大的防御工事，而且它的僧侣和大不列颠一样糟糕，根本不能指望。哇！这么差，怎么玩下去呀？不要紧，既然设计上它，肯定有理由了。法兰克好处也不是没有，农田免费升级，可以进行稳定的农耕。除此之外，法兰克的看家本领就是他们的骑士，它的骑士速度奇快，强大无比，一般的长枪兵根本无法抵挡，在机械化部队出现以前，一直都是战争中的主力，对付那些没有骆驼兵的民族绰绰有余。不过，有了这些法兰克还不足以称王争霸了，要完成霸业，还要靠他的杀手锏——游侠。除了波斯战象和条顿武士，法兰克的游侠在近战中是最厉害的，不管是波斯战象还是条顿武士速度都不快，而且弱点明显——一个怕僧侣，另一个则怕远程武器，所以法兰克游侠仍然是最好用的兵种。法兰克另一类战士——掷斧战士，兼有步兵攻坚和远距离武器的特点，在实战中也很好用。另外，法兰克的另一个优势是城堡便宜，不要小看了这一点，利用城堡步步为营地进攻，是一种十分有效的进攻手段。法兰克后期还会拥有火药武器，因此一直到游戏后期仍是很有实力的民族。如果你是初次玩帝国游戏，选择法兰克比较好，不容易当人见人杀的菜鸟哦！实战中记住一点，法兰克最怕的就是遇到善于作骆驼兵的民族（拜占庭，阿拉伯），这样法兰克的兵种优势就发挥不出来了，可以尝试把掷斧战士混编入骑士编队，就可以起到相当好的互补效果。

5. 拜占庭

特点：

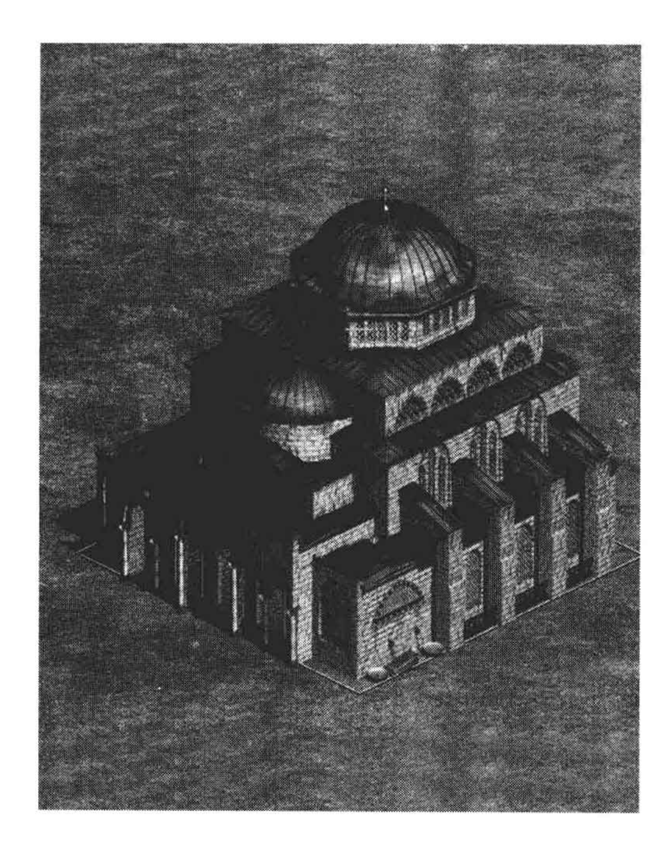
1. 建筑物生命值：黑暗时代 ＋10%
   封建时代 ＋20%
   城堡时代 ＋30%
   帝王时代 ＋40%
2. 骆驼兵、掷矛兵、持矛兵价格 －25%
3. 喷火舰攻击力 ＋20%
4. 升级至帝王时代费用 －33%

特色武器：甲胄骑兵

兵种缺：重型弩炮、重型投石车

科技缺：工兵、鼓风炉、石匠、建筑学、攻城技师、预热射击、脚踏起重机





拜占庭是一个攻守平衡的民族，兵种和科技两方面是最全面的，是一个很容易上手的民族，也是初学者不错的选择之一。由于他的骆驼兵、掷矛兵、持矛兵十分便宜，可以抵挡住敌人的早期骑兵和弓兵的 rush，虽然没有石匠和建筑学，但由于拜占庭在建筑物生命值方面的优势很大，而且随着城镇中心的升级而自动增加，不需要额外花钱，足可以抵消这个不足。缺乏鼓风炉的拜占庭的骑兵和步兵也许在最高级时略逊于对手，但拜占庭便宜的骆驼兵完全可以克制对方的骑兵优势，而专杀步兵的甲胄骑兵则是强大步兵（譬如条顿武士、狂暴战士什么的）的克星。拜占庭除了不能作两种高级的攻城武器，其他兵种均不缺而火枪手和火炮完全可以替代这两种。拜占庭最强大的东西，你一定想不到，它是——僧侣，由于拥有所有的升级项，他升到顶都快成神仙了。因为升级到帝王时代的费用较低，因此拜占庭后期便占有资源上的优势。按照想当然的观点，拜占庭在海战应当是个软柿子，大错特错！拜占庭拥有所有种类的海军进攻，毫不逊色，另外他们的喷火舰攻击力强 20%，这足以顶住任何有强大的民族舰队的。总之，在帝国Ⅱ中，拜占庭没有明显的弱点，当然也没有突出的优势，尤其是在早期更是如此，所以拜占庭是一个典型的不倒翁，不必惧怕某一民族，只要稳扎稳打，发展到后期就一定不会输给对手。要点，切记，切记!!!

6. 维京

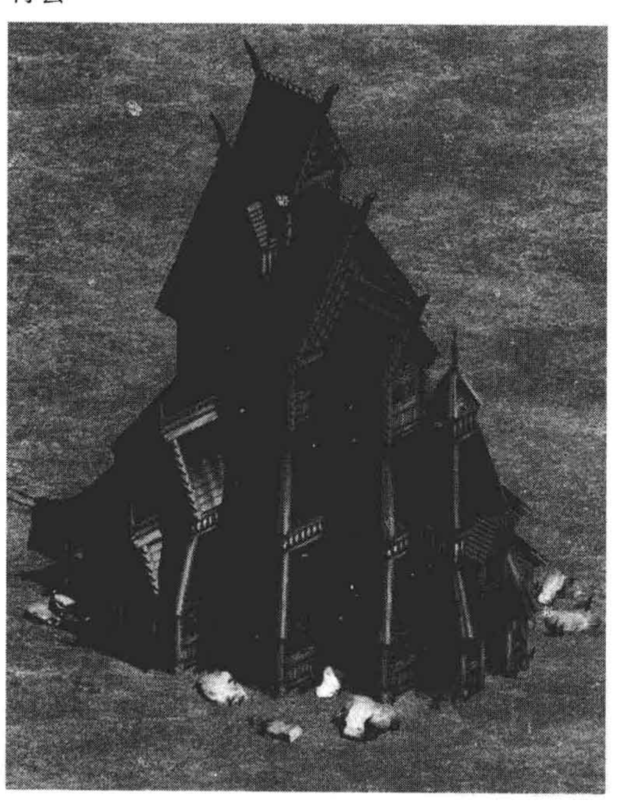
特点：

1. 战舰费用 －20%
2. 步兵生命值：封建时代 ＋10%
   城堡时代 ＋15%
   帝王时代 ＋20%
3. 独轮手推车、手推车免费升级

特色武器：龙头战舰、狂暴战士

兵种缺：重装骑射手、火枪手、骆驼兵、重装骆驼兵、游侠、重型投石车、火炮、喷火舰、快速喷火舰

科技缺：驯马术、造船匠、要塞、炮塔、拯救、圣洁、启发、骑兵钢甲、脚踏起重机、钻井采石业、行会



维京是典型的进攻型民族，他们的出路在于利用独轮手推车和手推车免费升级的优势迅速发展生产，抓紧时间升级并发动进攻。他们有两种特色兵种：龙头战舰和狂暴战士。龙头战舰是海战之王，他们就象海上诸葛弩，可以一次发射几支箭，但是没有喷火舰将会使维京海军的防守面临很大问题，好在舰船价格低，维京可以一开始就抑制住对方在海上的发展，根本无法形成海上势力。对其他族比

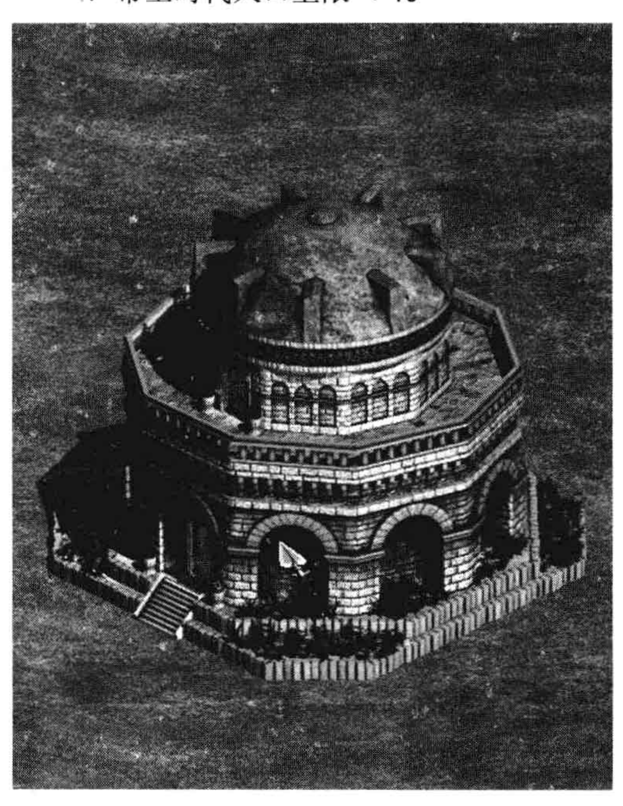


较大的舰队，维京也可以借助炮舰和龙头战舰混编的威力迅速搞定。狂暴战士可以缓慢自愈，打起来可以打打停停，补补血再打，打起来便宜占大了。当然狂暴战士也不是无敌的，由于维京过分依赖步兵，而其军队缺乏机动性，这使得维京部队在遭遇大队射手时软弱无力。因此，玩维京一定要记住一点：及早发展，同时限制别人的发展。如果让对方形成规模了，形势就不妙了，因为小命不掌握在自己手里了。

7. 哥特

特点：

1. 步兵费用：封建时代 －10%
   城堡时代 －15%
   帝王时代 －25%
2. 步兵对建筑物攻击力 ＋1
3. 村民对野兽攻击力 ＋5
4. 帝王时代人口上限 ＋10





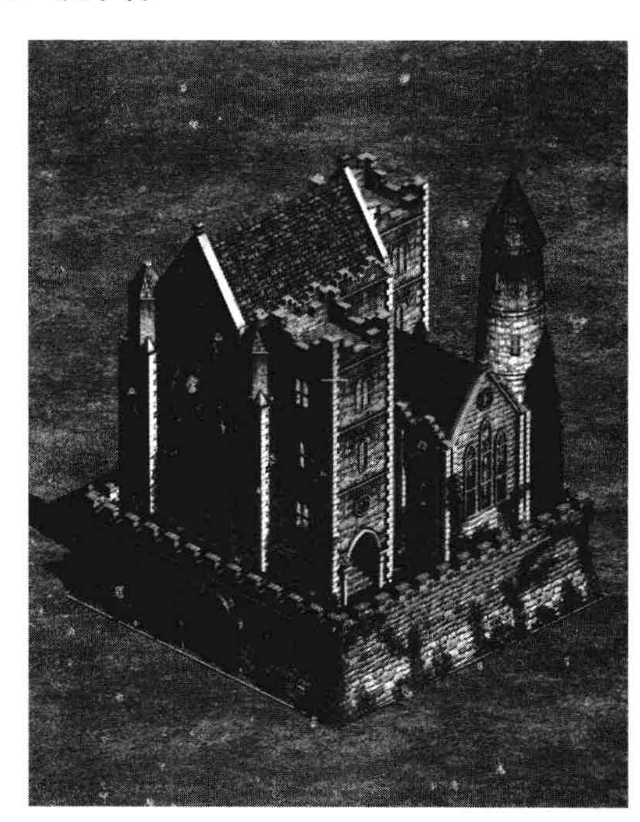
特色武器： 近卫军

兵种缺： 劲弩手、骆驼兵、重装骆驼兵、游侠、精锐炮舰、重型投石车、重型攻城冲车

科技缺： 城门、石头城墙、增强城墙、警戒塔、要塞、炮塔、干船坞、围墙、拯救、赎罪、雕版印刷术、骑兵钢甲、步兵钢甲、钻井采金术

很明显，哥特是靠步兵吃饭的民族，同时由于哥特的村民对野兽的攻击力很强，哥特不用担心在长途调用村民（这种长途调用常常是发起早期进攻的序章）的过程中遇到狼啦！哥特的海军也不差，拥有除了精锐炮舰的所有兵种。说完好的，该讲讲差的了。哥特的防守出奇地差，连石头墙都没有，而且只能造警戒塔而无法升级；由于缺少最高级的两种盔甲科技，哥特的步兵到最后只能依靠数量取胜，但是如果遇到靠弓箭兵吃饭的民族（中国、大不列颠），哥特就傻眼了；他们没有骆驼兵，骑兵又并不强。大哥特的牧师很弱，就不要指望他了，最多用来补补血。哇，死定了。别急，忘记说哥特的最强大的武器——近卫军了。据说一个升级的精锐近卫军，可以挨 20 名长弓手的 5 次齐射，够吓人的吧！天生的盾牌使近卫军成了弓箭手们的天敌。另外哥特步兵对建筑物的特殊能力可以使哥特在封建时代就发动快攻，迅速升级到封建时代，并连续制造 15 个剑士，如果对手没有充分的准备（疯狂地造箭塔），他就死定了！

8. 凯尔特



特点：

1. 步兵移动速度 ＋15%
2. 伐木速度 ＋15%



3. 攻城武器开火速度 ＋15%

4. 绵羊在凯尔特视野内无法被转化

特色武器： 靛蓝突袭者

兵种缺： 劲弩手、火枪手、骆驼兵、重装骆驼兵、重型投石车、快速喷火舰、精锐炮舰、火炮

科技缺： 护卫、炮塔、拯救、赎罪、雕版印刷术、启发、射手索甲、护腕、骑兵钢甲、建筑学、双人锯、轮作

凯尔特天生强悍，它的攻城武器在所有民族中是最出色的，不但兵种全，而且火力猛，一般的城镇几下就可以搞定，拆它个稀里哗啦；步兵更爽，不仅拥有全部的步兵和骑兵，而且速度奇快，机动性极好，尤其是他们的特色武器——靛蓝突袭者，更是步兵中速度最快的，跑起来简直就是蓝色精灵，在战争中占尽了便宜。另外凯尔特人疯了样的的伐木速度也是一大优势，要知道在整个帝国系列中，伐木都是一个老大难的问题。由于可以使用较少的村民伐木，可以腾出更多的村民来采集其他资源。不过，别高兴得太早！凯尔特人的弓箭手是最差的，不但缺乏劲弩手，而且缺乏两项最高级的弓箭升级科技，而且后期也没有火器；它的僧侣也差劲得可以，放在那儿简直是碍手碍脚。因此，凯尔特人最好是在中期发动突袭，利用步兵的快速和攻城武器的强大火力强行攻克敌人的城镇，当然还是要派一定数量的骑兵机动掩护的。一旦进入后期，除了拚资源，凯尔特恐怕没什么优势。

9. 土耳其

特点：

1. 火药部队生命值 ＋50%，研究火药技术 －50%

2. 采金工作快 ＋15%

3. 免费研究化学

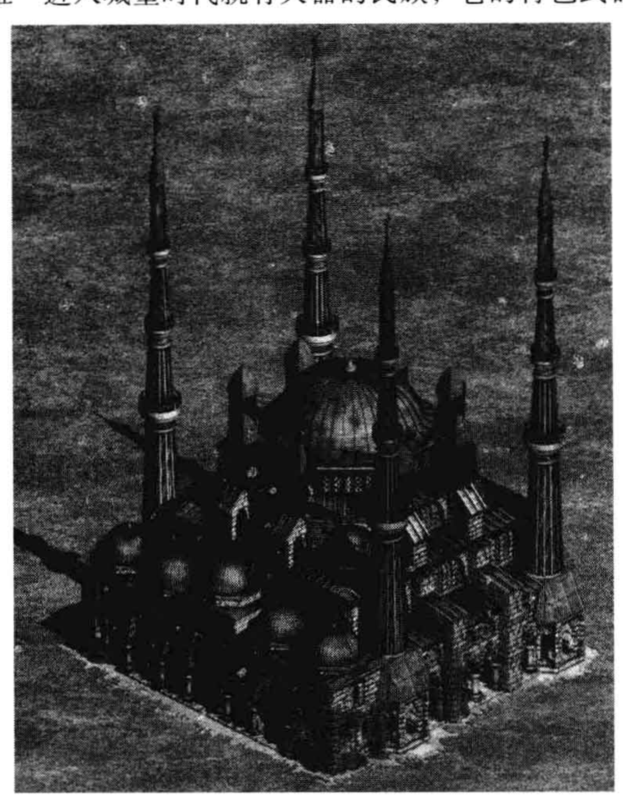
4. 免费升级轻骑兵

特色武器： 土耳其亲兵

兵种缺： 劲弩手、精锐投矛战士、长枪兵、游侠、中型投石车、重型投石车、快速喷火舰

科技缺： 护卫、炮塔、拯救、雕版印刷术、攻城技师、钻井采石业、轮作

土耳其可以称为是火药民族（岂有此理！编游戏的人一定是个历史盲，否则也不会把中国的火药帽子戴在土耳其的脑袋上），它的所有特长几乎都和火药有关（除了免费升级的轻骑兵），而且它是唯一进入城堡时代就有火器的民族，它的特色武器



也和火药有关——土耳其亲兵是火枪手。科技呢，也很全面，缺少的方面几乎都在其他方面有所补偿。其实土耳其的缺点在于它在早期没有什么优势(除了采金比较快)，容易被人偷袭。但是只要渡过这一难关，进入中局（城堡时代），它的优势马上体现出来，试想在城堡时代一队重骑兵后面跟着一队攻击力和射程都比弓手好的土耳其亲兵，敌人如何抵挡?



10. 撒拉逊

特点：

1. 市场贸易费用仅需 5%

2. 运输船生命容量翻倍

3. 战舰进攻快 20%

4. 骑射手对建筑物攻击＋3

特色武器： 奴隶骑兵

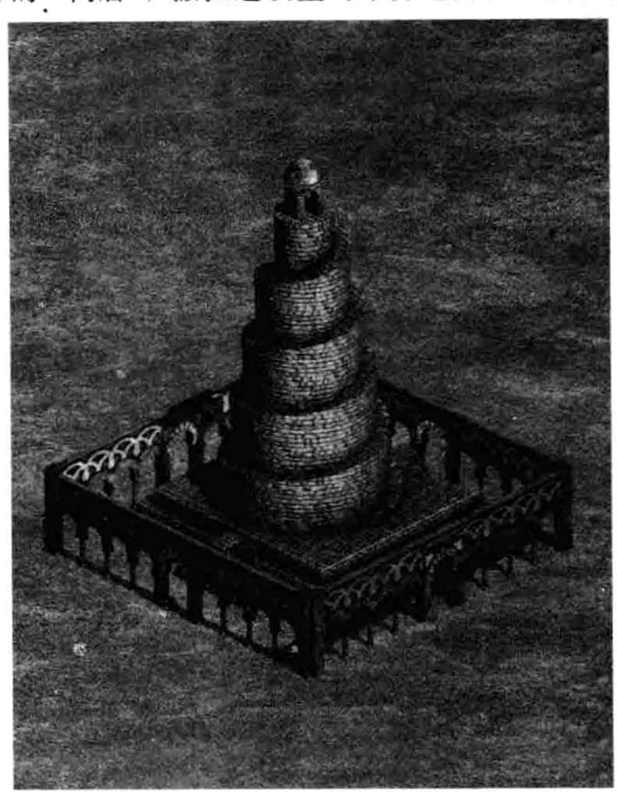
兵种缺： 圣骑士、游侠、重型弩炮、快速喷火舰

科技缺： 造船匠、炮塔、工兵、建筑学、行会、预热射击、钻井采石业、轮作

撒拉逊人属于海上民族，在战舰及运输舰方面拥有强大优势，比较适合于海战。它的特色武器是奴隶骑兵，虽然是骆驼兵，但同时也是一种骑射手，比较好用。不过，除了这点家当外，撒拉逊人



在陆地上就稀松平常了，它最大的弱点在于没有圣骑士，骑兵也是最差的。由于没有骑兵这种毛深皮厚的“肉盾”，撒拉逊攻坚时十分吃力。虽然他们



可以制造最高级的步兵和最好的僧侣，但步兵速度有限，不能机动作战，而僧侣没有骑兵掩护也十分危险。所以撒拉逊人最好也是在城堡时代进行战略决战，实在不行就一定要拖到能制造火器了再进行。不过，刚刚升入帝王时代后的那一小段时间对撒拉逊人来说是最黑暗的，其他民族可以通过前有圣骑士后跟一队弓箭手和数辆投石机的编队来侵蚀撒拉逊人的地盘。首次使用撒拉逊很容易输掉，因此初学者不宜！



11. 蒙古

特点：

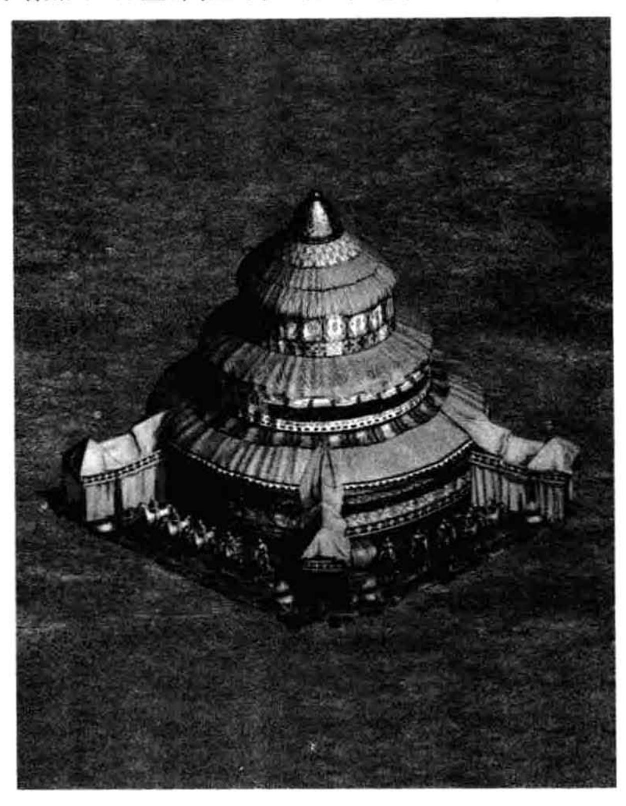
1. 骑射手攻击速度快 20%
2. 轻骑兵生命值＋30%
3. 狩猎快 50%

特色武器： 蒙古骑射手

兵种缺： 火枪手、游侠、火炮、快速喷火舰

科技缺： 干船坞、要塞、炮塔、拯救、圣洁、雕版印刷术、启发、射手锁甲、骑兵钢甲、建筑学、脚踏起重机、双人锯、行会、轮作

蒙古我们都知道啦，生活在马背上人随之飘，因此它的优势兵种全是机动性能好的兵种。不要小看增加 30%生命值的轻骑兵，它们可以作为偷袭力



量骚扰敌人；遇到敌人的重骑兵也可以把敌人往伏击圈里引，然后用一大批骑射手加骆驼兵来消灭敌人。选择蒙古不要主动去攻坚，除非活得不耐烦了，最好是把敌人吸引出来消灭掉。因此，蒙古最重要的战略是不能让敌人升到最高级，因为一旦那样，敌人的防御工事就会很强，远距离攻击武器（火炮、火枪）也发展出来了，偷袭很难得手，结果是打又打不得，守又守不住，处境满尴尬的。当然，如果能拖到双方都耗尽黄金的局面，蒙古也可凭轻骑兵获胜，但实战中这种情况很少出现，尤其是一对一作战时，因此不要指望了！

12. 日本

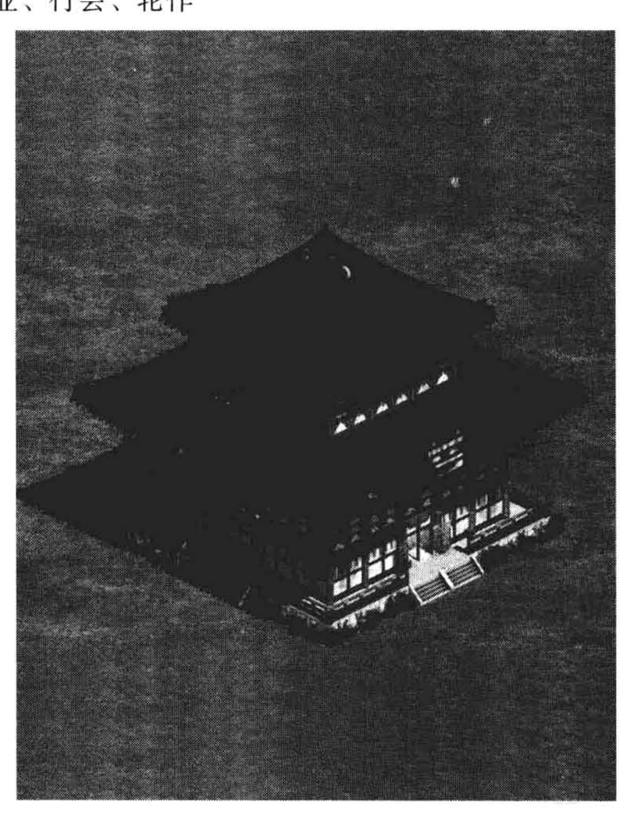
特点：

1. 渔船拥有双倍的生命值，装甲＋2
   黑暗时代效率 ＋5%
   封建时代效率 ＋10%
   城堡时代效率 ＋15%
   帝王时代效率 ＋20%
2. 采集资源的建筑（磨坊、采石、采金仓库、伐木场）费用 －50%
3. 封建时代步兵攻击速度 ＋15%
   城堡时代步兵攻击速度 ＋20%
   帝王时代步兵攻击速度 ＋25%

特色武器： 日本武士

兵种缺： 骆驼兵、重装骆驼兵、游侠、重型爆破船、重型攻城冲车、重型投石车、火炮

科技缺： 炮塔、围墙、工兵、骑兵钢甲、建筑学、预热射击、脚踏起重机、钻井采石业、钻井采金业、行会、轮作



同帝国Ⅰ中的骑兵和战舰厉害不同，帝国Ⅱ中日本的步兵和僧侣非常厉害；不用说，它的特色武器是日本武士，对其他民族的特色武器攻击都有奖励，尽管一对一不行，但总的消耗较小；日本在水上也很有优势，很适合玩有水域的地图，哪怕是一小块池塘也好；由于资源采集仓库（游戏中除住房外最常用的建筑）便宜，可以节约不少的木材，日本占有一些资源上的优势。但是日本的骑兵变得有点草色了，加上没有火炮，打到后期日本就没什么优势了，因此日本的战略应该是利用资源方面的优势及早建立自己的强大的兵团，一举击垮对手，这倒适合初学者的。

13. 波斯

特点：

1. 开始时多50的木材和食物
2. 城镇中心、船坞生命值×2
3. 生产效率：

   封建时代＋10%

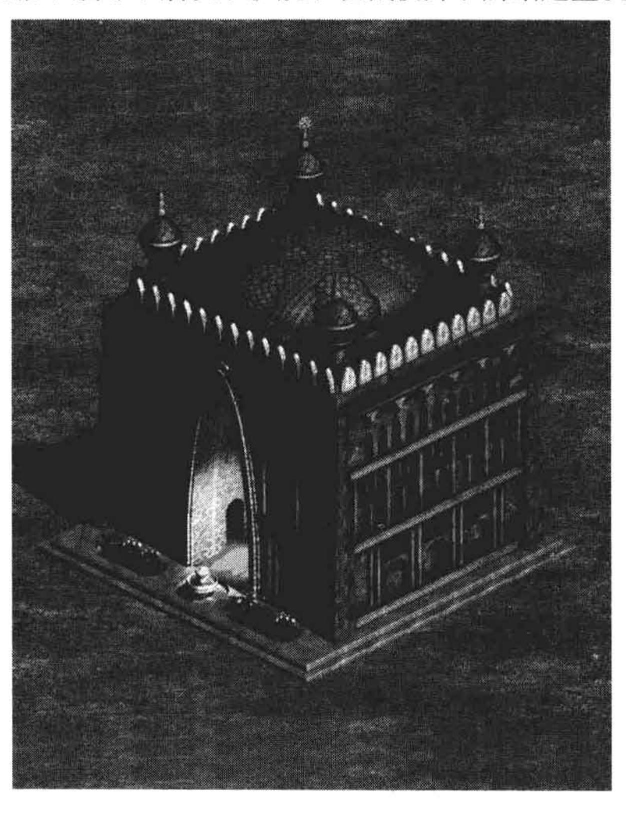
   城堡时代＋15%

   帝王时代＋20%

特色武器： 战象

兵种缺： 劲弩手、双手剑士、圣剑士、重型攻城冲车

科技缺： 造船匠、要塞、炮塔、增强城墙、拯救、圣洁、赎罪、启发、护腕、攻城技师、脚踏起重机



波斯是帝国Ⅱ中唯一有战象的民族，尽管他们的僧侣和步兵（最高只到长剑士）非常糟糕，但一队象兵加上一队僧侣的组合仍然是非常令人头疼的，如果还不放心，再加上一些游侠足够横扫各路军队了。实际上波斯并不需要步兵，因为如果遇上拜占庭等疯狂造骆驼兵的民族，你也可以造一些骆驼兵还击，因为骆驼兵的攻击优势是针对所有骑兵（包括轻骑兵、重骑兵、象兵以及骆驼兵自己）的。波斯开始的资源优势，在标准资源条件下还是很有作用的。另外，波斯的村民和渔船的快速生产速度也对它的迅速发展很有帮助，因为波斯是非常需要食物的。如果切断波斯的食物来源，波斯很快会呜呼哀哉，因此选择波斯，守住米袋子是最重要的！“民以食为天。”这话对波斯是再适用不过了。选择波斯，这一点一定要记住！





14. 高丽

特点：

1. 具有文明优势，防御塔的升级免费
   防御塔在城堡时代射程＋1，在帝王时代＋1
2. 开采石矿的效率增加 15%
3. 具有组队优势，投石车的攻击距离＋1





特色武器：

1. 龟船：超级战船，体积庞大，移动缓慢，装甲坚固，耐久度很高，破坏力可怕

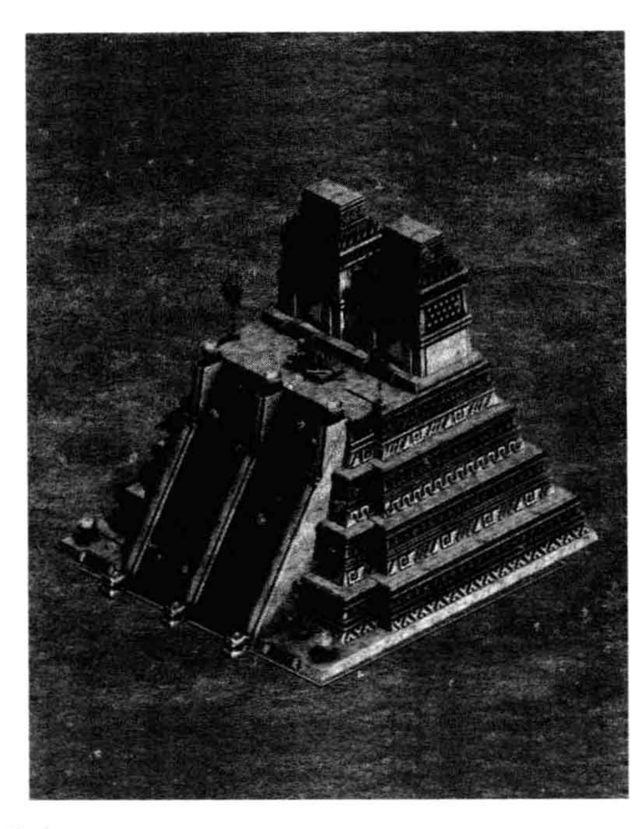
2. 四轮战车：功城器械，移动速度慢但攻击力强大，具有很高的耐久度

独特科技： Shinkichon，可让所有的投石车类兵种增加 2 格射程

科技树： 拥有攻城投石车、炮塔、长戟步兵、攻城技术和所有的舰船科技，没有爆破船、精锐炮舰

朝鲜是以防御为主的文明，其强大主要体现于防御塔、投石车和龟船，是采用龟缩防守战术的最好文明之一。当他们到达帝王时代之后将会变得非常强悍。朝鲜人拥有帝国Ⅱ中最出色的攻城器械，他们的四轮战车将更好地扮演弩车的角色。他们的投石车在完全升级之后拥有和精锐长弓手相同的射程。朝鲜在海上同样具备了不俗的实力，他们的龟船拥有极强的战斗力，但攻击距离较短，幸运的是朝鲜人还拥有其他的战舰作补充。和条顿一样，朝鲜人能够较轻松地击败早期一些快速文明的攻势。朝鲜主要的弱点是他们的经济。尽管他们在防御上具有一定的优势，但一些精心策划的快速进攻仍然能够对他们造成较大程度的伤害。另一的不足之处在于他们的主战兵种大多建造周期较长、移动速度缓慢并且造价昂贵。

15. 阿兹特克（Aztecs）



特点：

1. 村民携带资源的数量＋5
2. 资源持续时间增加 25%
3. 修道院每升级一项科技，僧侣的生命值＋5
4. 收集圣物后获得黄金的速度上升 33%

特色武器： 美洲虎战士，一种对其他类型步兵具有特殊攻击力的步兵战士

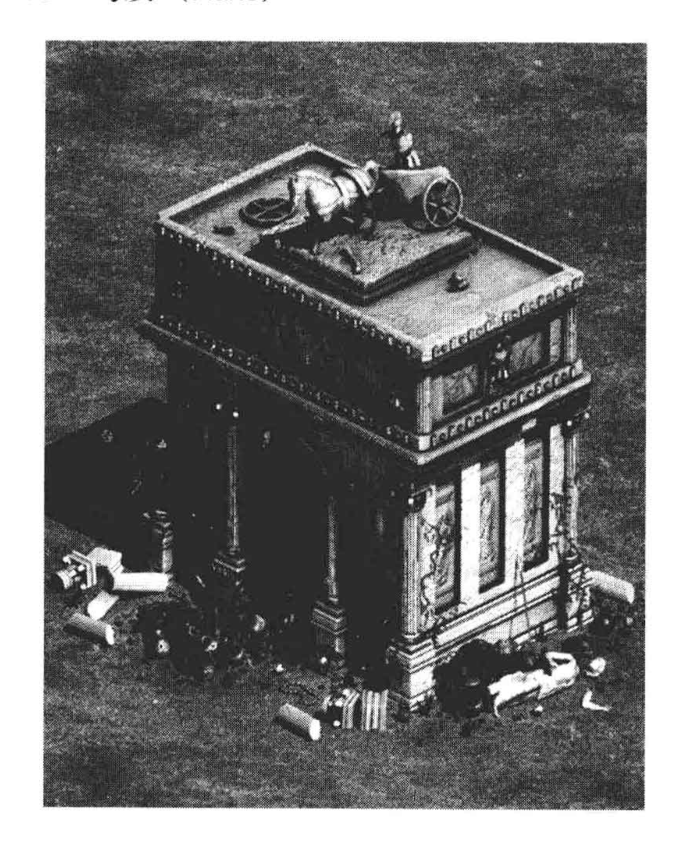
独特科技： 花环战争，让它的所有步兵对其他文明步兵的攻击力增加 4

科技树： 拥有所有的修道院科技、所有的步兵和弓箭手升级和长戟步兵，但没有骑兵系部队、马厩和骑兵类升级项目、火药单位

阿兹特克是以步兵作为基本战力的文明，拥有帝国Ⅱ中最优秀的步兵单位。由于步兵在对抗弓箭手时显得比较脆弱，所以阿兹特克人必须同时依靠完全升级的精锐散兵和雄鹰战士。他们出色的机动

力和对抗弓箭部队、攻城器械的优势，是阿兹特克文明必不可少的对付其他文明的利器。尽管他们的文明优势并不是最出众的，但阿兹特克人具有不错的经济实力，这也是它的另一个主要对抗资本。阿兹特克人另一个主要的优势是他们的僧侣，作为帝国时代Ⅱ中最优秀的僧侣，他们不仅拥有所有的相关升级项目，而且还具有高得惊人的生命值（85），优秀到近乎无耻！选阿兹特克文明应该记住一个原则，多训练一些僧侣，组队优势也可按此来设计。阿兹特克最大的缺陷是没有任何快速机动的骑兵部队，加上火药武器的缺乏，因此非常容易受到火枪手的攻击。由于没有重装骑士，应该多利用精锐散兵、投石车和雄鹰战士上。凭借他们优秀的僧侣和强力的步兵战士的军事优势，阿兹特克人具有击败其他文明的实力。因此，它是初学者一个不错的选择！

16. 匈奴（Huns）



特点：

1. 骑兵射手训练费用－25%
2. 不需要建造任何居住房，但是开始时木材数量－50
3. 抛石车攻击的命中率增加20%
4. 马厩单位训练速度加快

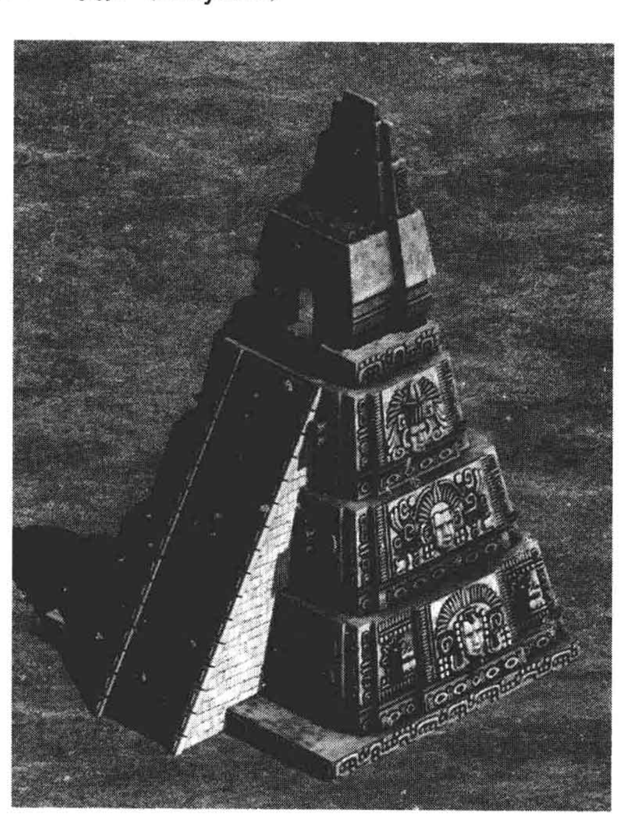
特色武器：匈奴骑兵，一种携带火炬的骑兵部队，能够对建筑物造成更大的伤害

独特科技：无神论，敌方依靠圣物和奇迹获得胜利所需要的时间延长为2倍，这是帝国Ⅱ中唯一对敌方起负面作用的科技

不用说大家也知道，匈奴是以骑兵作为主要战力的文明。匈奴唯一的经济优势是不需要建造任何居住房，经济实力不够，再加上缺乏勇者剑士，使得他们在帝王时代无法占据优势，因此必须采用重装骑士与骑兵射手混编的战斗组合，依靠升级到顶的圣殿骑士和重装骑兵射手展开强力冲击。他们的独特兵种在攻击时能发挥很大的优势，高机动力的骑兵射手、重装骑士和独特兵种在快速的突袭作战中将充分发挥威力。匈奴人真正的强悍之处在于城堡时代早期巧妙运用即战即退的作战方式，利用他们的速度、兵种训练和兵种本身所具备的优势，类似成吉思汗的蒙古大军，漂游不定，铁蹄到处，是风卷残云，因此当他们在一个队伍前出现时是非常致命的，更何况他们的抛石车也非常强劲。匈奴人的弱点则是他们过于依赖骑兵系部队，并且缺乏战争后期足够的经济实力，而且战术因此也较容易被识破，因此选匈奴同选蒙古一样，一定要先发制人，否则到后期就玩不转了！



17. 玛雅（Mayans）



特点：

1. 步兵弓箭手训练费用在封建时代－10%，城堡时代－20%，帝王时代－30%

2. 资源持续时间增加25%

3. 开始时的村民数多一个

4. 城墙和木栅栏的建造费用减半

特色武器：羽翼弓箭手，一种对敌方弓箭部队拥有额外攻击力的步兵弓箭手

独特科技：黄金国度，将雄鹰战士的生命值提升为100

科技树：拥有所有的农田类科技、所有的弓箭类升级、所有的步兵类升级、长戟步兵、雄鹰战士和除钻井采金之外所有的经济类升级，但没有骑兵系部队、骑兵类升级项目、马厩和火药单位

玛雅人拥有出色的经济实力。由于拥有持续时间更长的资源和在开始时有更多的村民，玛雅人拥有相当卓越的早期经济，经济水平要高一些，而且这一优势一直可以保持到战争的后期。玛雅人的主力兵种由弓箭手组成，虽然他们的步兵弓箭手没有其他一些文明那么强大，但数量上的优势通常可以弥补这一缺憾，在封建时代颇具实力。玛雅人的攻城器械和僧侣较一般，而且没有任何快速机动的骑兵部队，因此它必须依靠他的独门利器——独特兵种和雄鹰战士。玛雅人必须重视利用雄鹰战士，凭借他们优秀的生命值、敏捷的移动速度和出色的防弓箭能力打垮敌人的攻城器械和弓箭手；另一方面，玛雅人的步兵弓箭手无法抵御重装骑士的攻击，不过具备完全升级科技的长戟步兵可以弥补这一缺憾。因此玛雅人在城堡时代也仍然能够通过独特的兵种、雄鹰战士和快速的升级来维持他们的优势。不过火药武器的缺乏，使得玛雅在对抗火药类单位时显得力不从心，这是选择玛雅的玩家需要注意的！

18. 西班牙（Spanish）

特点：

1. 民建造速度＋30%（除了文明奇迹）；

2. 铁匠铺升级不需要黄金；

3. 炮塔发射的炮弹速度更快，且具备弹道学；

4. 贸易所得＋50%。

独特兵种：

1. 征服者，一种骑在马背上的火枪手，具有更多的生命值和优秀的机动力

2. 传教士，一种骑在马背上的僧侣，移动速度较快并且拥有更高的生命值

独特科技：最高权力，能使村民的生命值、盔甲和攻击力得到大幅度提升，拥有接近于长剑士的战斗力



科技树：拥有勇者剑士、圣殿骑士、所有火药兵种、所有的步兵和骑兵类升级科技、工兵科技，没有轮作制，攻城技术和骆驼骑士

西班牙是一个具备综合能力的文明，他们在兵种上拥有较大的选择空间，拥有圣殿骑士和勇者剑士，拥有全部的火药兵种。更绝的是它所有铁匠铺的升级项目不需要耗费黄金，兵种升级极其廉价，便宜占大了！但是，由于经济优势只限于这一点和贸易上，加上缺乏城堡时代的弩手，西班牙在战争早期比较弱小。众所周知，西班牙人能够建造最好的战舰，拥有一支强大的海军，这样它可以通过贸易和海战弥补早期弱小的缺点。但由于缺乏优秀的弓箭手、攻城器械以及攻城技术，西班牙的早期发展一直比较受限制。但是，西班牙一到后期就变得强大起来，在帝王时代依靠强力的兵种组合、出色的战舰和提升的贸易所得，变得十分强大。不止如此，由于拥有战争中最好的建筑工人和拥有加快的

建造速度的强悍村民，西班牙能够在激战中很好地完成城堡或其他建筑的建造工作，几乎是不可摧毁！不过，西班牙还是有命门所在——黄金，尽管升级耗费极少并在贸易中获得极多黄金，它的圣殿骑士和独特兵种需要大量黄金，因此西班牙对黄金仍有极大的依赖性。对抗西班牙的最好方法是在早期对他们发起进攻，并切断他们的黄金来源。做到这点，就等于要了它的命！

兵种篇



打仗离不开士兵，所以你这个司令必须了解一下可以获得的兵种和每个兵种的优缺点，然后决定一下自己军队的兵种合成。做完这些，你才有成功地消灭敌人的可能！否则，结果就——太惨了！

帝国时代的兵种很多，按照各个级别和作战方式来分，共有 6 个大类 70 个兵种。

（一）步兵（Infantry）

分为剑士、长枪兵和特殊步兵三个类型，最基本的作战单位，俗话说的小兵。即使步兵价格较低，但性能太差，根本无法对抗其他强力兵种，使用度极低。因此除非傻，否则不要训练步兵。当然，特殊步兵除外。

剑士是耗费黄金最少的主战兵种，对大多数的敌人都有着不错的战斗力，适合攻击建筑物。训练价格低、周期短是剑士的优点，但是相克兵种较多也是不利的地方。除了波斯之外，每个文明都拥有勇者剑士，只是在强度上略有差异罢了。日本剑士迅猛的攻击速度使他们成为步兵对攻时的最强者，而维京人强壮的步兵使他们能够应付更多不同类型的敌人，哥特人的步兵在训练速度和价格上具有压倒性的优势，所欠缺的是最后一级的防御力，阿兹特克和玛雅人的雄鹰战士则靠其优秀的生命值、敏捷的移动速度和防弓箭能力保持着对敌人弓箭手和攻城器械的强大威慑力。

长枪兵是为了对抗骑兵部队而存在的兵种，除此之外只能对付敌人为数不多的精锐散兵。封建时代的侦察骑兵，城堡时代的轻骑兵、骑士、骆驼兵，帝王时代的重装骑士、重装骆驼兵都不是长枪兵的对手，但如果面对圣殿骑士这样的对手，需要以2.5倍左右的兵力投入作战方可确保胜利。骑兵射手和撒拉逊马穆鲁克的机动力较高，长枪兵对战象的附加攻击力非常高，不过要对付精锐战象，还是需要6倍左右的兵力才行。土耳其人只有持矛步兵。

特殊步兵是指各文明的独特兵种。凯尔特的靛蓝突袭者是移动速度最快的步兵，几乎和普通的侦察骑兵相同，战斗力不如勇者剑士。法兰克的掷斧兵是具有远距离攻击能力的步兵，攻击方式和弓箭手颇为相似。哥特的近卫军是弓箭手的克星，也是城堡时代对抗城堡和城镇中心最有效的兵种。日本的武士可以用来对抗其它文明的独特兵种，攻击速度很快，比勇者剑士稍强一些。条顿骑士是最强悍的步兵，甚至可以粉碎圣殿骑士的进攻，缺点是移动速度太慢。维京的狂战士是实用价值相当高的步兵单位，凭借出色的攻防和自我回复能力可以击败同等级的勇者剑士。阿兹特克的美洲虎战士更是以其对其他步兵的特殊攻击力而成为步兵之中的强者。



（二）远程武器

提供火力支援的作战单位，适合从远处攻击敌人。包括有步弓手、散兵、骑兵射手和火枪手 4 个类型。

步弓手，训练速度快，攻击力很高，能够很好地对抗敌人的步兵，但对建筑物的攻击效果较差。数量增加时，战斗力大幅度上升，可以很好地配合其他兵种作战，提供足够的支援。有 7 个文明拥有劲弩手。不列颠人的步弓手非常强大，拥有射程＋2 的优势，是帝国Ⅱ中攻击距离最远的弓箭手，能够击败绝大多数的兵种。中国的诸葛弩是耗费黄金最少的远程武器，攻击力和生命值也是相当的出色，唯一欠缺的是其攻击距离较短，无法对抗不列



颠的长弓手。



散兵，远程武器中的对抗兵种，作用非常单一，拥有对其他远程武器的附加攻击力和较高的防弓箭能力。他们能够以较低的训练费用和周期的优势击败耗费黄金较多的弓箭部队，属于蚂蚁式作战的兵种。精锐散兵通常也可以用作攻坚时的火力支援，但攻击的效果不太理想。散兵是攻击范围最小的兵种，因此无法攻击靠近的敌人。土耳其人无法升级到精锐散兵。注意，成群的精锐散兵攻击力还是颇强的。



骑兵射手，训练价格最昂贵的远程武器，耗费较多的黄金。其攻击力和机动力都很出色，适合于对抗步兵、战象等移动缓慢的兵种，但是需要花较多的时间在控制和调度上，因为在近战中他们并没有优势。但由于攻击距离和准确性的下降，优势比帝国Ⅰ中的要大为削弱。蒙古人的骑兵射手拥有攻击速度上的优势，其独特兵种蒙古骑射手是一种加强型的骑兵射手，适合攻击弩车、冲车和抛石车，战斗力比普通的骑兵射手要强，训练所花费的黄金也较少。

火枪手，是普通弓箭手的分化兵种，攻击间隔时间增加 75%，攻击力很强，在对抗骑兵部队时比普通弓箭手获得更多的机会（普通弓箭手的攻击频率快，但受敌兵防御力的影响也较大）。火枪手攻击的准确性较差，只有在达到一定数量之后才能具有较强的战斗力。土耳其的火枪手生命值很高，独特兵种苏丹亲兵更是一种超级火枪手，在生命值、攻击力和攻击范围上都具有优势，而且没有最小攻击范围的限制。西班牙的征服者比较特别，骑在马背上，生命值高，是一种机动性极强、威力很大的火枪手，适合于突袭和冲锋。

（三）骑兵（Cavalry）



拥有较高生命值和优秀机动力的作战单位，分为轻骑兵、重装骑兵、骆驼兵和战象 4 个类型。

轻骑兵，移动速度最快的兵种，视野非常开阔，训练时只耗费食物也是一大优势。轻骑兵主要是用来牵制对手的部队、攻击远程武器、牧师和村民。在城堡时代，轻骑兵是步弓手和骑兵射手的克星之一，高机动力能够确保他们顺利从敌人基地撤离，突袭效果非常好。轻骑兵也适合攻击敌人的剑士，战斗力可以和长剑士相匹敌。蒙古人的轻骑兵拥有较高的生命值，而土耳其的轻骑兵则拥有免费升级的优势，匈奴骑兵则携带火炬，对建筑物的伤害力惊人。

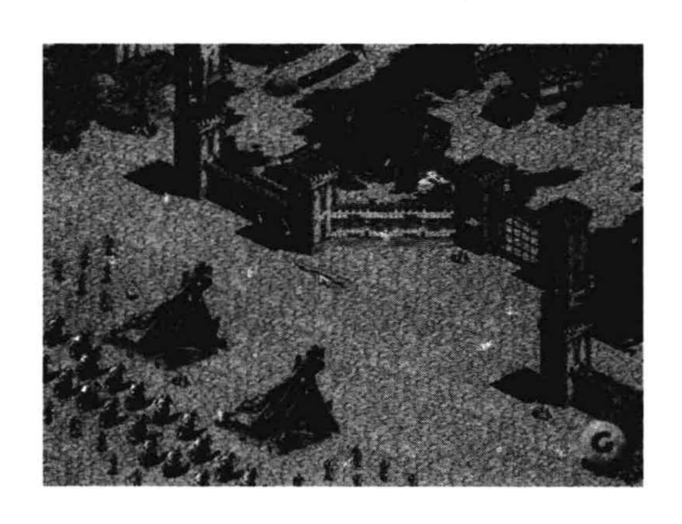
重装骑兵，强大的兵种，拥有很高的攻防和突袭能力，是城堡时代的主战力量，几乎对所有的兵种都有很好的攻击效果，特别适合攻击敌人的远程武器和攻城器械。即使是普通的重装骑兵，战斗力也超过了勇者剑士。圣殿骑士是最出色的近战单位，能够轻易地突破防线，直接攻击敌人腹地。法兰克人的圣殿骑士非常强悍，是帝国Ⅱ中最令人恐怖的兵种。拜占庭的甲胄骑兵是一种变化版本，战斗力上不及同等级的骑兵，但在对抗步兵时有相当高的附加攻击力。

骆驼兵，骑兵部队中的对抗兵种，移动速度比重装骑兵稍快一些，可以有效地阻止敌人的突袭，因此用来克制骑兵系部队（对骆驼兵同样有附加攻击力）。和其他对抗兵种的不同之处在于，骆驼兵的训练是需要消耗黄金的。由于作用较单一，又无法抵御长枪兵的进攻，在实战中很少作为主力。拜占庭的骆驼兵在训练价格上具有优势，不过攻击力

稍有欠缺。撒拉逊的马穆鲁克是一种特殊的骆驼兵，具有远距离攻击能力，适合对抗骑兵和移动速度较慢的步兵。

战象，波斯的独特兵种，生命值和攻防能力都相当出色，是最强大的战斗单位，适合攻击建筑物和所有的近战兵种。弱点是训练费用极高，移动速度过于缓慢，在与敌人骑兵射手、牧师周旋时显得力不从心，对长枪兵、战象抵抗力极弱。在具有压倒性数量优势的长枪兵方阵前，战象的优势很难得到体现，需要有其他兵种的配合作战。要注意的是，战象是从城堡中训练出来的。

（四）攻城器械（Siege Weapon）



耗费很多木材和黄金的作战单位，攻击力最强的兵种，适用于对抗弓箭部队和攻击建筑物，分为冲车、弩车、投石车、火炮和抛石车5种。

冲车，移动速度缓慢的攻城武器，防弓箭装甲异常厚实，加上优秀的耐久度，适合用来攻克除炮塔之外的各种建筑物。冲车是唯一需要接近目标才能攻击的攻城器械，由于无法抵御任何近距离作战兵种（包括村民）的攻击，因此需要有足够的兵力护卫才行。城堡时代以骑兵或远程武器配合冲车作战，能够迅速地瓦解坚固的防线，攻克敌人的阵地。完全升级的攻城冲车可以在极短的时间内摧毁敌人的城堡。凯尔特人的攻城器械极强，在攻击力和制造速度上都占有不小的优势。朝鲜的四轮战车是冲车的变种，但攻击力更让人生畏。

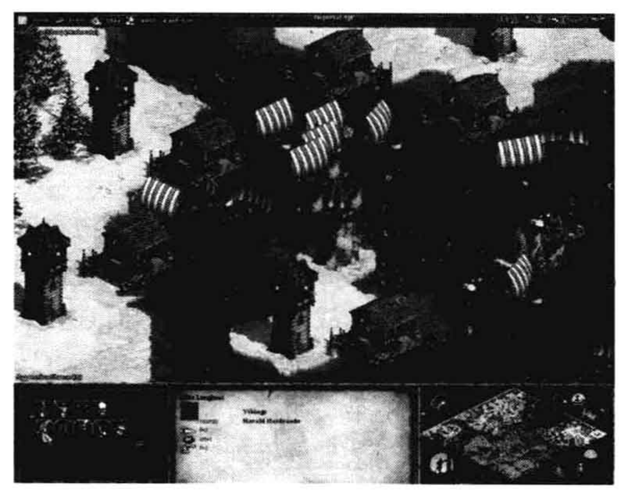
弩车，威力较大，能攻击位于排成直线的敌人，可以认为是远程武器的一种加强版本。攻击步兵和远程武器的效果很好，足够的弩车能够为攻击部队提供很好的掩护火力。完全升级的重型弩车甚至能瓦解法兰克圣殿骑士的攻势，移动速度缓慢加上最小攻击范围的限制，控制时一定要仔细。只有不列颠、拜占庭和撒拉逊人无法升级到重型弩车。记住一点，弩车是唯一的攻击效果收到弹道学影响的攻城器械，也是所有攻城器械中对建筑物攻击效率最差的一种。

投石车，同时抛射数块碎石，适合做区域攻击的攻城器械，和《帝国时代Ⅰ》相比，重要程度显然是被削弱了，但仍然是对付远程武器和攻城器械的利器。攻击时抛射出的碎石都具有攻击力，而且在某一局部的破坏效果累加。虽然投石车的升级价格昂贵，但升级后攻击强度和范围都随之大幅度提升，中型或重型投石车能够轻易地消灭敌人移动较慢的部队，如勇者剑士和劲弩手。投石车的缺点是制造过于缓慢、性价比不高、有最小攻击范围限制、混战中误伤己方现象严重、需要花较多的时间控制等等。

火炮，造价最为昂贵的兵种，射程很远，攻击精度高，但由于发射的炮弹攻击范围较小，破坏力比弩车和投石车要差一些，更适合攻击建筑物。和投石车一样，缺点同样是容易在混战中误伤己方的士兵、制造速度慢、拥有最小攻击范围等等。拥有火炮的文明都能够训练火枪手，而土耳其人的火药武器在耐久度和制造速度方面都具有较大的优势。



抛石车，攻击距离最远的兵种，也是唯一在城堡制造的攻城武器，防御弓箭的能力很强，对建筑物拥有最强的破坏力，但攻击效果受地形影响大，命中率较差。抛石车和弩车一样，不会对本方的士兵和建筑物造成伤害，可以放心地进行攻击。帝王时代经常出现在士兵或城堡的掩护下，双方展开抛石车大战的场面。





（五）战舰（War Ship）

需要耗费较多的木材和黄金，分为箭船、喷火船、爆破船和炮舰 4 种类型，拥有较高的 HP 和攻击力。但战舰不能通过牧师恢复 HP，只能通过村民维修来恢复，适用于对抗所有的近战兵种和弓箭部队。

箭船，海战的主力兵种，耗费黄金较少，能够升级为战舰、大型战舰。对弓箭类的防御力较高，适合攻击除抛石车之外所有的兵种，但数量较少时不敌喷火船和爆破船。帝王时代升级为大型战舰后，能够击败其它类型的战舰。撒拉逊的战舰攻击速度增加 20%，而维京人造价较低的船港和战舰使得他们成为海上的霸主。维京的龙头战舰是箭船的一种加强版本，耗费资源较多，是帝国时代Ⅱ最优秀的战舰之一。唯一可以和龙头战舰匹敌的战舰是朝鲜的龟船。

喷火船，城堡时代出现的兵种，和骑兵的类型接近，是炮舰的克星，但容易被爆破船重创。在城堡时代比战舰稍强一些，但在帝王时代就落了下风。视野不够理想，且耗费黄金较多，仅仅在城堡时代早期会用到。拜占庭的喷火船功率增加 20%，日本的组队优势使其视野增加 50%，给攻击和探索都带来极大的帮助。喷火船是城堡时代最适合攻击建筑物的战舰。不过，维京人无法制造喷火船。

爆破船，顾名思义，是一种接近敌人并引发爆炸的战舰，爆炸时能够攻击周围的战舰和建筑物，适合攻击喷火船和炮舰。制造爆破船需要更多的黄金，攻击效果却并不是很好，属于绣花枕头式的兵器。撞击同等级的战舰或大型战舰需要两艘爆破船，而且由于大型战舰的体积庞大，通常也只能撞到一、两艘而已，撞撞大堆渔船倒是挺不错。只有在城堡时代早期对抗敌人为升级的箭船或喷火船时会有不错的成效。中国的爆破船拥有较高的耐久度。

炮舰，耗费的资源极多，适合攻击建筑物和所有的陆上兵种。升级之后的精锐炮舰能够轻易地摧毁抛石车和城堡，而在海战中没有优势，而且有最小射程。在帝王时代仅仅在海战中点缀一下而已，作用并不是很大。有 7 个文明拥有精锐炮舰，土耳其的炮舰拥有较高的耐久度。不列颠人无法制造炮舰。

（六）僧侣（Priest）

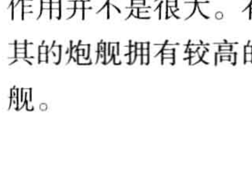
僧侣是最独特的兵种，本身不具备攻击力，但是可以治疗本方的士兵并招降敌人的部队，作为招降者，具有《大话西游》中唐僧一样的说服能力，以喋喋不休的方式的招降敌军，令其倒戈一击，或招降敌军的塔楼和建筑（除城镇中心和奇迹），变为我用。适合对抗敌人的近战兵种，也可以用来做出人意料的快攻。如果能很好地控制僧侣，有时能够迅速扭转战局。拜占庭、中国、日本、撒拉逊和条顿的僧侣较为优秀，拜占庭和条顿的僧侣在治疗上拥有较大的优势，而阿兹特克僧侣的生命力则高得吓人，达到 85。

匈奴人缺少僧侣这一项，但是他们的无神论却是唯一对敌方起反作用的科技，可让敌人依靠怪物和奇迹取得胜利的时间延长一倍。

（七）村民（Villager）

本不属于兵种之一，属于任劳任怨的劳苦大众，是帝国中最重要的人群，负责资源的生产和房屋的建造，离开他们，整个战争无法进行。这样看来村民也说是最重要的“战斗人员”，这时候他的“进攻”手段就是多采集食物、木材、石头和黄金，积累更多的资源，为以后的发展做准备。特定时候，村民也会投入战斗。不要小看村民，如果敌方的军队数量不多且能力较弱，用“农民起义”的方法就足以消灭敌军。如果在早期用村民发动快攻，也是颇具威力的。因此要造足够的村民，起码不能比敌人少。另外，村民遭遇时也会对打，因此要造棒棒兵。棒棒兵的 HP 比较高，而且会自动攻击，在农民大战中是绝对的主力部队，1 个棒棒兵至少顶 2 个农民。

干完这些，那就该开始“农民战争”了：目标当然是农民啦，先找分散的村民开开牙，然后再碰主力村民，如果对手逃跑，就分一两个去侦察其流窜动向，其余的人把对手的城镇中心、仓库，甚至是小房子统统敲掉。要知道农民的拆墙速度相当快，升级圣战之后，就算高级箭塔也没有什么大不了的。其间，要通过将农民分成两队或是不停地圈取、点击控制好农民的攻击。进攻得手后，要么继续 A 第二家，要么撤退升级。比较稳妥的做法当然是撤退升级，我们也不能只想着攻击别人，还要想



一想被攻击的情况，其实短弓手大战基本上在拼农民，拼逃跑。在地形开阔，没有办法及时封墙或是石料不够的情况下，你根本无法保证基地的安全，对方两家以上的联手进攻是很难抵御的，而且当你控制部队在前方作战时，是很难照顾到后方的。一旦出现这种情况，短短的数秒钟就会让你死上十几个农民！那样你就惨了。逃跑的方法，或者修墙封路口，或者在必经之路多修建一些建筑，或者合理布局基地以便于逃跑，或者把农民编队多和军队之间切换，或者多查看基地（最重要），总之怎么能活命怎么来！



兵种相克相生篇

兵种之间的相克要生性是《帝国时代Ⅱ》与《帝国时代Ⅰ》区别比较大的地方，选择合适的兵种与敌人交锋往往能事半功倍，游戏的趣味性和策略性大大增强了。

（一）但各兵种比较明显的相克关系有：

剑士**克**长枪兵、轻骑兵、骆驼兵
长枪兵**克**轻骑兵、骑兵、骆驼兵
步弓兵**克**剑士、长枪兵、骑兵射手
散兵**克**步弓兵、长枪兵、骑兵射手
骑兵射手**克**剑士、长枪兵
火枪手**克**剑士、长枪兵、散兵、骑兵射手、轻骑兵
轻骑兵**克**散兵、攻城器械
骑士**克**剑士、步弓兵、散兵、火枪手、轻骑兵、攻城器械
骆驼兵**克**散兵、轻骑兵、骑士、攻城器械
攻城器械**克**所有轻型远距离攻击兵种
箭船**克**爆破船、炮舰
爆破船**克**喷火船、炮舰
喷火船**克**炮舰

（二）比较特别的时候，随着数量、升级的变化，上述情况可能会发生逆转。

长剑士和轻骑兵在城堡时代的实力是大致平衡的，因文明的不同可能有些差异，比如蒙古的轻骑兵就很强。

一般情况下，剑士克散兵，如果散兵在数量上占有一定的优势，是能够打败剑士的。

长枪兵克骑兵，但是在帝王时代之后，随着骑兵的两次升级，长枪兵顿时处于下风，尤其是法兰克的圣殿骑士，生命值和攻击力都很高，普通民族需要2.2倍的长枪兵才能获胜。所以法兰克的圣殿骑士是比较少的单一进攻兵种。不过长枪兵不需要黄金，训练的费用低，周期短，也有一定的优势。

步弓手克步兵，但害怕骑兵，这也是由于移动速度的差异造成的，弓箭很难命中高速移动的骑兵，相反，骑兵对抗弓箭的能力通常较强，哥特的近卫军和凯尔特的靛蓝突袭者在对抗弓箭手时有不错的效果。

步弓手克骑兵射手，原因在于较低的训练价格和较远的射程，城堡时代弩手比骑兵射手的攻击距离多2。在城堡时代，步弓手和骑兵射手无法对抗轻骑兵。但在帝王时代由于轻骑兵无法继续升级，就落了下风。



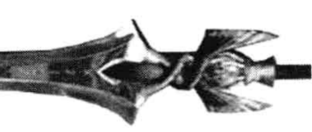
少量的喷火船可以打败同样数量的战舰，数量一多情形就反过来了。帝王时代后海战就是大型战舰和维京龙头战舰的天下，炮舰则是陆军杀手，连抛石机也无法与之抗衡。

不列颠的长弓手在对付其他的步兵和弓箭手时非常有效，在城堡时代不敌苏丹亲兵，但在帝王时代又胜出一筹，11格的攻击范围甚至超过了像凯尔特、法兰克、波斯、条顿等文明的城堡射程，弱点是无法抵御数量较多的重装骑士或投石车。

拜占庭的甲胄骑兵是效用最全面的一种骑兵，比圣殿骑士稍差，但攻击步兵的效果极佳，升级后的精锐甲胄骑兵对步兵有附加的12点攻击力。圣殿骑士、骆驼兵和撒拉逊的马穆鲁克是甲胄骑兵的克星。

凯尔特的靛蓝突袭者的移动速度很快，在对抗数量不多的弓箭手时有不错的效果，弱点是无法和勇者剑士相匹敌。

中国的诸葛弩可以连续发出数支弓箭，除了第



一下是按照基本攻击力计算之外，其余的一律以 3 点攻击力计算。比起弩手、劲弩手、骑兵射手和蒙古骑射手，诸葛弩在训练价格、速度和强度上的优势非常明显，尽管比劲弩手射程少 1，但还是能够胜出一筹。弱点和普通的步弓手一样。

法兰克的掷斧兵和普通的步兵类似，数量较多时能够击败勇者剑士，弱点是无法抵御弓箭手和骑兵。

哥特的近卫军是弓箭手的克星，如果能够接近，就能迅速瓦解敌人的战力，但无法对抗勇者剑士。

日本的武士能够打败除条顿骑士之外任何一种步兵，他们对其他的独特兵种有着附加攻击力，弱点和普通步兵一样。

蒙古的骑射手在城堡时代很占优势，攻击冲车和建筑物的效果很好，但无法对付投石车、不列颠的弓箭手和土耳其的苏丹亲兵。

波斯的战象是最厉害的近战兵种，生命值和攻防能力极高，但缺点也是不少，速度慢且容易被招降。长枪兵攻击战象时有附加的 57 点攻击力，战象也不适合与弓箭手、马穆鲁克的机动作战相抗衡。



撒拉逊的马穆鲁克是骑兵系部队的克星，除此之外就没多大用处了，生命值和攻防能力都很低。如果能够较好的控制，也能够给敌人的步兵带来一定的麻烦。弱点是无法对抗所有的远距离攻击兵种。

条顿骑士是最优秀的步兵，生命值和攻防能力极高，移动速度缓慢使得他们无法对抗远程武器。

土耳其亲兵比起长弓手更能对抗骑兵单位，由于移动速度和攻击距离的关系，对付精锐长弓手很吃力，较多的精锐散兵或投石车也是他们的克星。

维京的狂战士比起勇者剑士稍强一些，弱点和普通的步兵相同。它的龙头战舰是水面最优秀的兵种，克星：无。

朝鲜的四轮战车攻击力最强，具有很高的耐久度，但移动速度比较慢，同一毛病也存在在它的同龙头战舰一样优秀的龟船身上。

阿兹特克的美洲虎战士对步兵攻击力超强，升级的精锐散兵和雄鹰战士更是弓箭部队和攻城器械的克星。

匈奴的骑兵是最优秀的，匈奴骑兵携带火矩，对建筑破坏力很大，其骑兵射手、重装骑士与之搭配会在快速突袭中尽显威力。

玛雅的羽翼弓箭手对付步兵弓箭手十分有效，和雄鹰战士搭配更是威力倍增。

西班牙的火药兵种在后期会威力尽显，对抗其他种族兵种很占优势。

（三）由于兵种相克如此之明显，单一兵种往往是非常脆弱的，正确地判断和运用兵种组合，成为了帝国时代Ⅱ中的取胜关键，下面根据不同的时代做一些介绍。

封建时代：

剑士＋步弓手，攻击能力出色的组合，对敌人农民的杀伤力很大，剑士还能够较快地摧毁敌人的建筑，包括单独的箭塔。缺点是耗费食物和黄金较多，对发展会有一定的阻碍。

持矛步兵＋步弓手，攻击力一般，优点是能够与城堡时代的骑兵、步兵相抗衡，耗费的食物也不多，是封建快攻的首选组合。

步弓手＋散兵，攻击的效果一般，但能够轻易粉碎敌人的防御力量，也可以为城堡时代的冲车提供掩护，缺点是不敌城堡时代的骑兵。

城堡时代：

长枪兵＋弩手，攻击力一般，优点是能够很好地击败骑兵、步兵和僧侣，训练的周期也较短，能够很早就对敌人发起攻势。

长枪兵＋骑兵，攻击力较强，非常适宜防守的组合，也能够掩护冲车作战，缺点是耗费食物较多。

骑兵＋弩手，攻击力很强，是城堡时代最厉害的组合，可以轻松地瓦解敌人的防御部队，能够较好地配合冲车作战，缺点是耗费资源较多。

骑兵＋精锐散兵，攻击力较强，是最适合配合冲车作战的兵种。

帝王时代：

勇者剑士＋劲弩手，攻击力强大，耗费资源也较少，缺点是对抗骑兵部队时较弱。

勇者剑士＋长枪兵，攻击力一般，是专门对付敌人骑兵的组合。

勇者剑士＋精锐散兵，攻击力一般，是专门对付敌人远程武器的组合。

勇者剑士＋重型弩车，攻击力强劲，没有明显的弱点，但是机动力较差，弩车对抗其他攻城器械

时也显得较弱。

长枪兵＋劲弩手，和前两个时代相同，耗费资源很少的兵种组合，攻击能力也不弱。

劲弩手＋精锐散兵，攻击力较强，缺点是对抗骑兵部队较弱。

轻骑兵＋重型弩车，攻击力强劲，但是仍然不敌大量的重装骑士或圣殿骑士。

重装骑士/圣殿骑士＋劲弩手/火枪手，攻击力极强，最厉害的组合，就是耗费资源厉害了些。

重装骑士/圣殿骑士＋勇者剑士，攻击力很强，对建筑物和敌方士兵的破坏力很强，耗费的食物较多。

（四）各文明还可以进行一些特殊组合，以某一兵种代替上述的合中的兵种，产生新的组合。

不列颠，以长弓手代替劲弩手，减少黄金的消耗，但从攻击近战兵种的效果看，劲弩手更加出色。

拜占庭，可以运用精锐甲胄骑兵配合其他兵种作战，长枪兵、劲弩手和火枪手都可以。

凯尔特，可以更多地运用攻城器械，比如攻城冲车/抛石车＋重型弩车。

中国，以诸葛弩代替劲弩手，减少黄金的消耗，诸葛弩无论是支援效果还是自身强度都要超过劲弩手。

法兰克，圣殿骑士＋掷斧兵，只有用骑兵＋弓箭手或是单独使用骑兵/土耳其亲兵才能打败这种组合。

哥特，在步兵中混编近卫军，可以更好地对抗敌人的弓箭手。

日本，可以用武士代替勇者剑士，但事实上这种组合并不合算。

蒙古，轻骑兵＋蒙古骑射手，仅在对抗大量骑兵时较弱。

波斯，战象＋火枪手，远近攻结合，攻击力超强，但耗费的资源已经接近天文数字了。

条顿，以条顿骑士代替勇者剑士，配合圣殿骑士作战威力极大。

土耳其，以土耳其亲兵代替火枪手，效果不错。

维京，以狂战士代替勇者剑士，基本上没什么大变化。

朝鲜，用四轮战车替换重型弩车，威力大涨。

阿兹特克，精锐散兵＋僧侣，配合上雄鹰战士、美洲虎战士，攻击力强大。

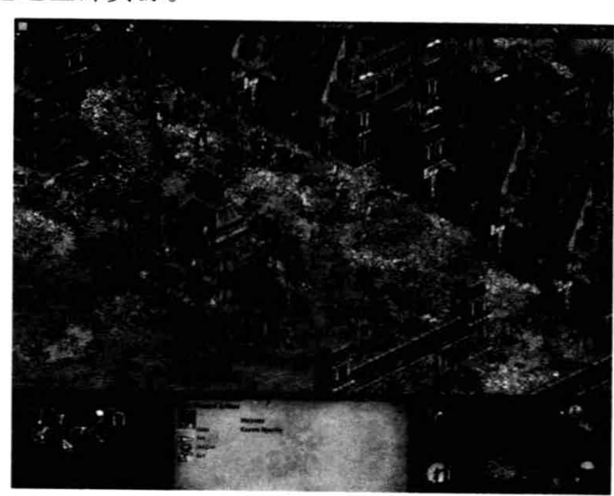
匈奴，重装骑兵射手＋匈奴骑兵，机动力极强，如果加上骑士，攻击力和破坏力惊人。

玛雅人则要将依靠它的独门利器——羽翼弓箭手和雄鹰战士，利用其优秀的生命值和出色的移动速度和防弓箭能力给敌人以致命一击。

最后要谈的几点是，兵种组合之间的强弱往往同单独作战时有较大区别，比如勇者剑士＋劲弩手和勇者剑士＋精锐散兵的组合作战时，前者要明显胜出一筹。兵种组合的本意是为了避免单一兵种为对手轻易击败，但事实上几乎所有的兵种组合都能够被单一兵种所打败。原因很简单，组合的两类兵种之间总有强弱之分，往往容易弱的一方会被击破，比如勇者剑士＋劲弩手就可以为单一的劲弩手所击败。一些例外的情况是，土耳其亲兵＋重装骑士、长弓手＋精锐散兵、轻骑兵＋蒙古骑射手、玛雅羽翼弓箭手＋雄鹰战士等几个组合兵种之间实力比较平均，很难被冲破。

建筑篇

“居者有其屋”，建筑是帝国游戏中最重要的方面之一，要用它来安置村民，用它来防御甚至是进攻。建筑要靠村民建造，可以用较多的村民一起参加建造，可以加快速度且不消耗额外的资源。升级建筑，可以增加 20% 的 HP，并缩短 33% 的建造时间。注意建筑是具有不同距离的视野的，攻城器械工厂和塔楼的视野最远，城墙的视野最近。当建筑停止建造时，会根据已建造的百分比，退还部份资源，但至多为 50%。当停止升级和训练军队时，会退还全部资源。





下面，我们看一下各类建筑的工作。

城镇中心

制造村民、升级的重要建筑。最重要的是村民可以进入其中并向外放箭，看到按钮栏上的那个铃铛了吗？点一下，你的村民就会就近进入附近的建筑，再点一下他们就会回到工作岗位干他们该干的事。在帝王时代城镇中心能提升村民、建筑的各项数值：

黑暗时代村民的生命增加 15，攻防能力加 1；封建时代村民移动快 10%，可以多携带 30% 的自然资源；城堡时代快 10%，可以多携带 50% 的资源；封建时代和城堡时代建筑的视野，射程增加 4。

民房（黑暗时代）

一个民房可以让五个人居住，你若是不造够民房，什么单位都造不了，所以一定及时造足够的民房，尤其千万不要在早期发展是因民房不够而耽误了村民的生产。



木材加工场（黑暗时代）

存放木头的建筑。它还能提升村民的伐木效率，使村民的伐木速度封建时代快 20%，城堡时代 20%，帝国时代 10%。

矿产加工场（黑暗时代）

存放金子和石头的建筑，还能提升村民的采矿效率，使村民的采金速度每个时代快 30%。

磨房（黑暗时代）

存放食物的建筑，是建造农田的前提，能提升农田的产量，封建时代增加 75，地堡时代增加 125，帝国时代增加 175。

农田（黑暗时代）

它是游戏中后期最主要的事物来源。在帝国时代任何人都可以自由的穿过农田，所以你只管放心的种田，不会再出现交通阻塞的现象。

市场

可以制造贸易车，用来与盟友交易以得到黄金。还能研究一些科技，如制图法可以让你与盟友共享地图，即盟友探出的地图你也能看见（封建时代）；造币法使你支援你盟友物资时少付 30% 的税（封建时代）；银行业则会让你支援你盟友物资时免税（城堡时代）。

兵营（黑暗时代）

制造步兵的建筑，是建造其他种类的兵工厂的必要前提，是升到封建时代前必须完成的建筑。

骑兵房（封建时代）

制造骑兵的建筑，前提是建造好兵营。

弓箭房（封建时代）

制造弓箭兵的建筑，前提是建造好兵营。

船坞（黑暗时代）

制造各种船只的建筑，也能升级各种船的性能，必须修在岸边。在岛屿地图中，造得越早越好。

捕鱼网（封建时代）

由渔船制造，每个含 650 点食物，采集较慢，但渔船不会在渔田耗尽后闲着没事干。

哨塔（黑暗时代）

不能进攻任何人，不过可以在要塞地区造几个用来观察敌人的动向。

警戒塔（封建时代）

攻击力很弱，而且有最近攻击距离，但也挺让人头疼，和城墙配合能轻松拒封建时代的军团于门外。

保卫塔（城堡时代）

由警戒塔升级而成，攻击力被增强了，但由于攻城器的出现，使塔加墙所组成的防线很容易被突破。

高级保卫塔（帝王时代）

由保卫塔升级而成。在海战中，若对方没有炮舰，用其与僧侣配合，能构成很坚固的防线。在陆战中你休想用它和墙来阻挡敌人，任何攻城器都能

踢开你的大门。

炮塔（帝王时代）

在图书馆研究后即可制造，威力极大，与高级保卫塔不可同日而语。在你的城墙后面造几个炮塔，会给来犯敌人造成极大的麻烦。



栅栏（黑暗时代）

象征性的防卫武器，很不禁打，三个封建时代的步兵几下就能将其打出一个缺口，只能用于缓解对方的攻势。

城门（封建时代）

你或盟友的军队穿过时可以自动开关，十分结实，用城墙把自己围起来时可别忘了留它。

城墙（封建时代）

这可是个好东西，又便宜又禁打。在封建时代，你应当把要塞用城墙和城门封住，保险得很。

高级城墙（城堡时代）

由城墙升级而成，特点就一个——更加禁打。

铁匠铺（封建时代）

专门用于提升各个兵种的攻击、防御力和塔楼、弓箭兵、战船、建筑的射程和攻击力。

攻城器研究所

用于制造各种攻城器，前提是建筑好铁匠铺。它造的东西对于墙和塔楼攻击力极大，乎是后期战争必须制造的建筑。

教堂

生产僧侣的建筑，可以提升僧侣的各项能力值。

图书馆

相当于帝国时代Ⅰ的政府中心，可研究各种科技，主要有：

石工技术：使建筑生命增加 20%，防御力更强（城堡时代）。

工程技术：使建筑生命增加 20%，防御力更强（帝国时代）。

加强城墙：将城墙升级至高级城墙（城堡时代）。

火矢技术：使几乎所有的远距离攻击武器威力＋1（帝国时代）。

炮塔技术：研究后可制造可怕的炮塔（帝国时代）。

弹道技术：增加所有远距离攻击武器的准确度（城堡时代）。

攻城技术：增加攻城器的射程和对建筑的攻击力（帝国时代）。

保卫塔：将警戒塔升级为保卫塔（城堡时代）。

高级保卫塔：将保卫塔升级为高级保卫塔（帝国时代）。

高级攻击：是塔楼对船只的攻击力加 50%（城堡时代）。

穿刺技术：消除塔楼的最近攻击距离（城堡时代）。

起重技术：使村民的建筑速度加 50%（城堡时代）。

城堡

重要的建筑，用于制造各国的专用兵站。

储藏：使城堡生命力＋1000（帝国时代）。

工兵：使村民对建筑物攻击力＋15（帝国时代）。

奉献：使城堡的生产速度加快（帝国时代）。

天眼：使你能看到敌人的一举一动！敌人的村民越多，花费越大（帝国时代）。

世界奇观（帝国时代）

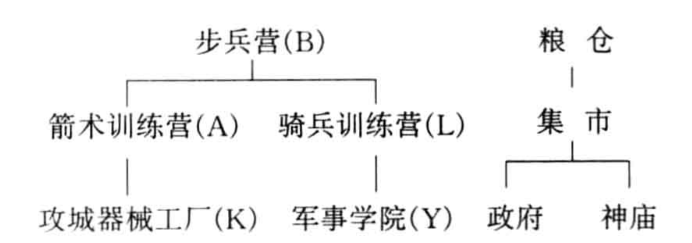
壮观美丽又十分脆弱的建筑，制造极慢。但一





旦完成并保持一段时间，你就胜利！

建筑顺序：



建筑科技

“科学技术是第一生产力。”这话在游戏中一样实用。合理地利用科技，可以使你的战术指标如攻击力、防御力等大大提升，让你事半功倍。如果不懂得这一点，你很难赢得胜利。科技在《帝国时代Ⅱ》中千头万绪，这里只能择要告之：

——**粮仓**，依次升级城墙和塔楼，升级弩塔需要弹道学。

——**仓库**，依次升级近战兵种攻击力（+2/+2/+3）、步兵防御力（+2/+2/+2）、弓箭手防御力（+2/+2/+2）、骑兵防御力（+2/+2/+2）、步兵盾牌（+1/+1/+1）。



——**市场**，升级伐木能力（+2/+2/+2），升级开采石矿能力（+3）→攻城术（使村民具备破坏城墙和塔楼的能力），升级开采金矿能力（+3）→铸币（黄金产量+25%，进贡不用纳税），车轮（村民移动速度+30%），增加农田产量（+75/+75/+75）。

*注：“→”代表升进更高层次。

——**政府**，依次为骑兵统帅（骑兵部队、战车部队HP+15%），同盟地图（共享盟军的探索视野），建筑学（建筑HP+20%，建造时间−33%），贵族统治（方阵兵移动速度+25%），弹道学（增加攻城器械、弓箭部队、战舰的命中率），炼金术（攻城器械、弓箭部队、战舰的攻击力+1），机械学（增加攻城器械、投石战舰的攻击距离+2）。

——**码头**，捕鱼船→大型捕鱼船，轻型运输船→重型运输船，商船→贸易船，侦察舰→战斗舰→三列桨战舰→投石战舰→重型投石战舰（弹道学）。

——**步兵营**，棍棒兵→战斧兵→短剑战士→阔剑战士→长剑战士→军团战士（狂热）。

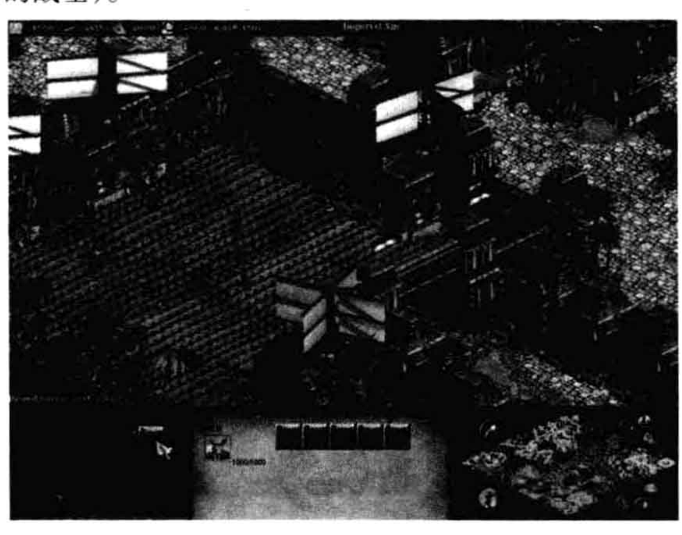
——**箭术训练营**，短弓手→长弓手→强弓手，骑兵射手→重骑射手（最高级防御力），训练战车射手需要升级车轮。

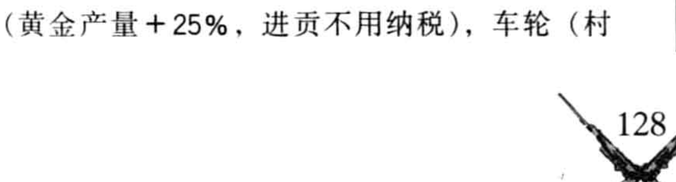
——**骑兵训练营**，骑兵→重骑兵→金甲骑兵（最高级攻击力），训练战车需要升级车轮。

——**攻城器械工厂**，投石车→二级投石车（弹射器）→最高级投石车（重型弹射器，攻城术），箭弩→连弩（最高级伐木科技）。

——**军事学院**，方阵兵→方阵兵十夫长→方阵兵百夫长（贵族统治）。

——**神庙**，依次为占星术（招降效果+30%），神秘术（牧师HP+100%），多神论（牧师移动速度+40%），转生（招降距离+3），神学（具备招降敌方建筑和牧师的能力），狂热（MP回复速度+50%），圣战（为讨伐异教徒，使村民升级为勇敢的战士）。





资源篇

“大军未动，粮草先行。”打仗离不开食品，离不开各种资源。在《帝国时代Ⅱ》中，资源是最为重要的，是帝国的生命线。否则，一旦资源出了问题，那你的帝国不是被饿死，就是穷死，很快就会分崩离析！

资源要依靠村民获得，这也是村民是最基本也最重要单位的原因。如何更好地控制村民的行动，提高其工作效率，是经济发展的关键所在，进一步来说，也是决定胜负的重要因素。

下面我们分别看一看。

木材

只有通过村民的砍伐才能得到的资源（最高级投石车也能“伐木”，不过资源不会增加），通过升级科技能加快工作速度。科技升级并不是增加负载上限而已，而且花在路上的时间缩短了。

升级只是提高伐木的效率途径之一，建仓库是另一个有效的方法。如果留心观察一下的话，会发现树林中的树都只有 40 单位的木材储量（树林边上的小毛树不能算，那些往往是 25 的）。在离树林较近的地方造一个新的仓库。造仓库最好离树林有一格远的距离，然后指挥伐木工们在最近的位置先砍出一个弧形来，这样能够获得很高的效率。如果你的仓库紧贴着树林，那么你的村民就不得不从仓库边较远处开始砍伐了，浪费了不必要的来回时间。如果有两个仓库，遭到进攻时往往能够保持木材的供应，也算是一个优势吧。

如果伐木的人手过多，经常会出现村民被卡住的现象。如果造两个仓库，放在一起砍树的村民最好不要超过 7 个，也就是说，一个仓库可以只用三个村民砍树以获得最大效率。这其实仍是一种浪费，就算练熟，升级时间也不会提前多少，因此建议只用一个村民砍树。一个？不错，一个！

食物

“民以食为天”，食物是最重要的资源，因此，提高食物生产的效率十分重要。食物能通过许多途径获得，下面分别介绍一下：

——采集果实，最基本的食物来源，一般 6 或 7 棵果树能提供 900 或 1050 粮食。如果游戏初始时发现某处只有 4 或 5 棵果树，那么附近应该还有另一片果树。尽量一个村民采一棵果树，不要让过多的村民集中采一棵，这样效率比较低。

——打猎，一般用到 4 个以上的村民，注意猎物是会腐烂的。如攻击羚羊（150）就尽量使其不要分散，全部猎杀后平均分配村民，就如同采集果实；猎杀大象（300）一般用 6 个村民，其实一个村民用边打边跑的方法也可以完成，而且有时可利用这一点将大象引至仓库边；至于狮子或鳄鱼，食物的量太少（100）且腐烂太快，除非食物极缺乏或村民太多，一般不要猎食。一般情况下，村民是不会遇上象王或狮王的，它们的 HP 较高，要用到更多的村民。打猎时村民攻击力＋1，波斯的村民是打猎的能手。注意，如果村民在工作时，遭到野兽的袭击会自动反击。不过，算上追逐猎物、打得鸡飞狗跳和往返路程较远的因素，狩猎是最慢的途径，所以不是让肉给馋疯了或没办法（周围没有其他食品源），你还是让野兽生活在美丽的大自然中吧！

——捕鱼，获得食物的最佳途径，分为两种方式：捕鱼船和叉鱼。捕鱼船的效率很高，但叉鱼更高。一般一个鱼塘分配 2 个村民是最好的。因此，首先要提出的是，游戏时（特别是初期）尽量在河边多转转，找到两片以上的渔塘就造个仓库，开始叉鱼，效率高得惊人，比种田快一倍多。在诸多开局法中，叉鱼开局的升级速度最快。记住，一个鱼塘也要叉。大家一定会感到奇怪，一个鱼塘也叉？要知道，鱼塘不论大小，食物数量都是 250，油水厚着呢！因此一定不要放过。



——农业，说白了就是种田，最稳定的食物来源，属比较慢的方法，不过最常用。早期为节省资源，可不必升级农业技术，后期为避免浪费木材和时间，可进行升级，使农田产量上升。一个村民种一片田是最快的方法，因为无论多少村民种一片田，食物增加的速度都是差不多的。还有一点，农田最好放在离城镇中心一格远的地方，这样的效率比较高，但别把路给堵死了，免得逃跑时慌慌张张，没了方向。下面是效率最高的井字田种法：

□□□
□□□
□□□

建农田时还要注意一下农民的跑位，必要时还

得充当一下交通警察，指挥一下。然后就，排排队，种田田，大家来种井字田……

按照获得食物的效率来排，第一叉鱼，第二采果子，第三种田，第四杀大象……第七杀狮子。如何取舍，你不会不知道吧！

黄金

金灿灿的金子，人见人爱。游戏中也不例外，它是四种最重要的资源之一。到后期，黄金就会变得非常重要，一些民族更是离不开它就活不了。它能通过两种方式获得：

——开采，通过村民开采金矿是最直接，也是最快捷的方法，埃及在这方面有特殊的优势。可以通过升级科技加快工作速度。

——贸易，通过商船用其它资源在别国码头交换黄金。最快的方法是将盟军和本国的码头联造，然后每个码头分配一艘商船，商船一定要升级。可用食物交易，如果食物足够的话，这样做最节约，因为75的木材相当于数百粮食。记住，不要用石料交易，这种资源的储量是很少的。



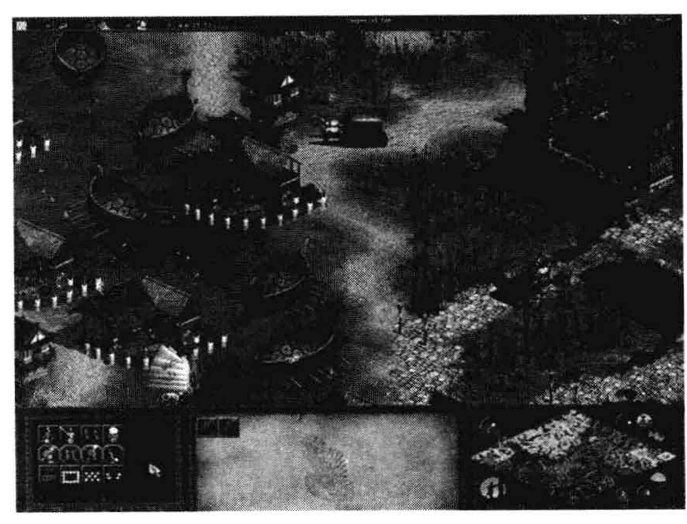
石料

只是用于建造城墙和塔楼，以及相关的升级。数量最少的资源，只能通过村民的开采获得。

注意，村民在转向采集另一种资源时，身上所负载的资源会被浪费掉，应当将其放置到仓库中。由采集果实转向种田时，食物仍然保留。

战略篇

在游戏开始，必须制订正确的战略计划，将决定在游戏的大方向，不要像一个没头苍蝇一样乱撞。



选择民族是很重要的，选择以后你就要带领他们征战南北，建立起自己的“帝国时代”。帝国时代Ⅱ中各民族的设计比较均衡，通常发展较快的民族，后期的战斗力不强；后期较强的民族，早期发展又不占优势；步兵强的民族，骑兵往往不行，步兵骑兵都还比较强的民族，牧师肯定差得一塌糊涂。正所谓“鱼和熊掌不可兼得”，你必须根据自己的爱好、经验、对手的情况精心选择。

在帝国时代中，军事和发展的平衡是最重要的，绝不能把两者对立分离开。如何修正军事和发展之间的关系，是帝国时代战略思想的精髓。要学会在战争中发展，在发展中战争。战争的优势是建立在发展的基础上，发展的速度需要军事力量来保障。这话听起来有点像我们课本中的辩证法，不过却是至理名言，千万不要指望对手会傻到给我们一个宽松的环境不断发展，等发展起来后在灭掉他。

根据所选用的民族、地图上所处的位置，确定是偏重军事还是偏重发展。比如选用法兰克，位处前线，自然是侧重军事力量，不能只顾闷头大发展，敌军来袭就落荒而逃，或等到发展结束，一看盟军早已被蹂躏得不成样子了，那样就只有挨打的份了！只懂得狂造村民，发展结束后再开始作战的人，并不是玩帝国的真正高手。记住，这是“帝国时代”，不是“农民时代”。当然，我并不是说村民数量多有什么不好，只是说不能仅仅训练村民而已。

当然，在得到盟军充分支持、保障时，也可用闷头大发展的方法。这是一种投机的行为，但为了战略优势也只好无耻一点了。因为随着实力的发展，你会较快地升级时代，战斗力会大幅度提升。

有一句忠告：时代领先对手时，选用战车射手快攻。因为用敌军的投石车和战车射手能抵挡住骑兵射手的进攻，而短弓手无法抵御战车射手。当然，用铁器时代的攻城器械进攻也是很有效的办法，只是准备时间太长。不要用提供资源的方法帮助盟军快速升级，虽然以这种方式能在10分钟内帮助盟军升到城堡时代，但同时削弱了自己的战斗力，况且进贡资源还要缴纳25%的税金。还有一句良言：不要小看逃跑，打不过时千万不要硬碰硬，乱逞匹夫之勇。“留得青山在，不怕没柴烧。”逃跑是保存发展力的好方法，能活下来的才是胜利者。

在军事上，攻防是对立矛盾的，但也是辩证统

一的。克劳塞维茨指出："进攻是消灭敌人的主要手段，但防御也是不能废弃的。防御是直接为了保存自己，但同时也是辅助进攻或准备进入进攻的一种手段。进攻与防御两种形式必须相配合才能胜利。"进攻与防御相辅相成，相得益彰。

在多人联机对战中，进攻是最好的防御。切忌消极自保，一方面容易被敌军各个击破，一方面无法减缓敌方的发展速度，再有，在本土作战，损失大的往往是己方，敌人的城市毫发无损。在消灭敌方大规模进攻部队后，往往可以立刻展开绝地大反攻，因为此时敌方兵力消耗过大，后方大多空虚，易于得手。

兵贵神速。在时机成熟、兵力集结时，必须以迅雷不及掩耳之势，对敌人发动全面进攻。不要犹豫不决，该出手时就出手。《六韬》中云："密察敌人之机而速乘其利，复疾击其不意。"就是指先发制人，趁敌人未加防备或准备不足时，抢先动手，争得先敌之机。而进攻得手后，必要不懈追击，不可延误战机，让敌人得到喘息的机会，令先前的优势化为泡影。

当然，当防御时则防御，防御并不是单纯的抵挡敌军进攻，同时也为进攻做准备。防御在战术上的优势是很明显的，以弓箭部队交战为例，总是防御一方先发动攻击，这时进攻的一方往往还在移动中，而且防御一方还可抢先占领有利地形，以逸待劳。防御者能够掌握敌军的一切动态，加以应对；进攻者由于不了解敌情，只能够误打误撞，一不小心就中了埋伏，而且战斗中防御一方能随时补充兵力，扭转形势。

游戏进程中，敌我双方两败俱伤后或是势均力敌时，常常会出现一段时期的平静，但这只是暴风雨来临前的平静罢了，这之后往往会有更大的战斗，要充分利用这段时间，如果准备，提升战力，切不可疏忽大意，"大意失荆州"就不好玩了。

在多人联机对战时，配合是非常重要的。要集中优势兵力发动进攻，如果一开始就与盟军合兵一处，用短弓手快攻，敌方是很难遏制其势的。综合的看，如果盟军中只有一方较强，其他国家实力较弱，还不如每个国家实力较平均的好。当然这只是从一般来看，如果有一家盟军实力超强，自然也是很有优势的。另外，盟军之间的战略思想一定要一致，必要保持联系。这也是通过 IPX 或 TCP/IP 局域网上玩帝国时代，效果比在 INTERNET 上好得多的重要原因。

一句话，要充分发挥所选民族的长处，拼命攻击对手的短处。

战术篇

采用适当的战略战术，是战争取胜的关键因素。战争非常讲究用兵的控制技巧，战术水平的差异往往的带来完全不同的战争结果。而在帝国游戏中，战术选择最主要的内容就是快攻。

"善攻者，动于九天之上。"用兵最讲究先发制人，夺得良好的战机和有利的作战条件，进而立于不败之地。先发制人必须保证首战告捷，集中优势兵力实施强大的快攻，取得战争初期的胜利。因此快攻一要快速，二要注意隐蔽，其关键在于捕捉战机，出其不意，使敌人猝不及防被动挨打。

想要运用快攻，文明的选择就十分重要，每个文明都有各自不同的快攻方法，其中当以中国和不列颠最为适宜。各文明的组队优势也往往是影响快攻成效的重要因素。以下按照不同的时代介绍一下各种快攻的方法。

黑暗时代



黑暗时代快攻没有太多的变化，一般就是用民兵或是村民。在对手还未开始升级之前集结一定数量的部队发起进攻，比如 3 个民兵＋3 个村民＋1 名侦察骑兵，攻击的目标是敌人采矿或是伐木的村民。目的是要扰乱敌人的资源采集，使得对手在升级到封建时代之后没有足够的资源进行升级或建造升级的建筑，而己方可以在封建时代继续进攻，或是直接升级到城堡时代。

当然还有用城镇中心快攻的方法，选用不列颠



或波斯，训练了二十多个村民之后拉上 10 个左右就往对手家跑，同时不停训练村民，待到靠近敌人之后，轰隆一声将老家拆了，然后开始在敌人的基地里修一个城镇中心，当然地点最好能够同时照顾到敌人采矿或是伐木的区域，然后乱箭齐发，双方对射……波斯的城镇中心耐久度加倍，不列颠在维修时耗费的资源较少，都是非常大的优势。在双方僵持的时候，如果有多余资源可以训练民兵骚扰对手。如果升级到封建时代，接下来就是用步弓手攻击。

封建时代

封建时代的快攻是帝国Ⅱ快攻的重头戏，有着极其丰富的变化，成功运用的话，能确立较大的优势，尽管不一定能彻底消灭对手。

想要发起一次成功的封建快攻，得尽量在保证士兵训练的前提下加快升级的速度，所以选择 21－26 的村民数量是比较常见的，当然也有训练 32－34 个村民的特殊做法。

只要运用得当，每一种士兵都可以作为快攻的部队，不同类型的兵种配合时能够起到更好的攻击效果。这就要熟悉各兵种的功能并按不同情况加以组合。

现在比较常见的封建快攻是以 24 个以下村民升级，一开始派一个村民连造 3 个居住房，最早的 14 个村民采集食物，然后再安排村民采集木材，在靠近树林的地点修建木材仓库。尽可能保证村民训练的不间断，从而达到快速升级的目的，要注意只有捕猎了野猪之后才有可能获得足够的食物，所以在绵羊快要耗尽的时候，派一个村民将野猪引回城镇中心，其他人将其捕杀。开始升级之后马上派出 2－3 个村民移动到敌人附近，注意要用侦察骑兵详细地探索，在合适的地点建造步兵营和居住房，升级之后立即建造靶场，训练持矛步兵和弓箭手作战，同时派村民在敌人采集资源的地方修建箭塔，将对手的生存空间逐步蚕食掉，后方则不停的训练村民，种田伐木，在适当的时候升级到城堡时代，配备冲车一鼓作气把对手消灭。

和黑暗时代类似的，也有用城镇中心在封建时代快攻的战例，不同之处在于你可以同时训练步弓手骚扰或马上开始升级城堡时代，之后用冲车攻坚，骑兵搜寻逃走的村民。

城堡时代

城堡时代的快攻方式局限于少数的几种，其中当以骑兵＋冲车的组合最为厉害，用 30 左右的人口升级到城堡时代，7－8 个村民开采黄金，种 8 片以上的农田，然后在城堡时代迅速建起攻城器械工厂，同时双马厩不停地出骑兵，等到有 3、4 部冲车和 12 匹骑兵之后就可以对敌人的基地发起冲击了。

实施城堡快攻的时候要注意侦察，了解当前的动向，如果对手的持矛步兵较多则需要训练一些弩手。当然，如果能配置一些僧侣是最好了。城堡快攻的威力很大，用的好能够迅速破坏对手的生产力，一举奠定胜局。

快攻时要注意的几点是：

（1）不要贸然接近敌人的城镇中心，其中的危险性相信不必再说了。

（2）可以利用小房子、木栅栏或城墙将对手的采集地点围起来，比如赶跑采矿的村民之后将黄金围住。

（3）运用远程武器进攻时，边打边跑的战术是非常有效的。

（4）在攻击箭塔时，可以将士兵移动到靠近箭塔的位置，这样就可以不受伤害了。

（5）在近战兵种靠近箭塔之后，如果受到敌方步兵或村民的攻击，可以将战斗属性设置为原地攻击，这样虽然无法攻击箭塔，但是可以对攻击的敌人进行反击。

（6）控制远程武器时，可以将战斗属性设置为原地攻击。

（7）侦察骑兵的视野宽阔，一定要保持不停的探索，以发现敌人的藏匿位置。

（8）村民建造时，可以用木栅栏或围墙将自己封在里面。

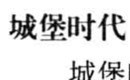
（9）遇到靠近树木的围墙时，可以用村民将树木砍断，建造一格木栅栏，在删除之后就可破墙而入。

（10）可以用木栅栏或城墙将敌人的兵营围住，对手的兵就出不来了。这一招比较损！

技巧篇

帝国游戏的吸引人之处就在于它的玩法可以随意选择，变幻莫测。

但无论如何，游戏开始的前两分钟，需要做的事情总是一样的，那就是把所有的精力放在采集食物上，以便能够马上训练下一个村民。



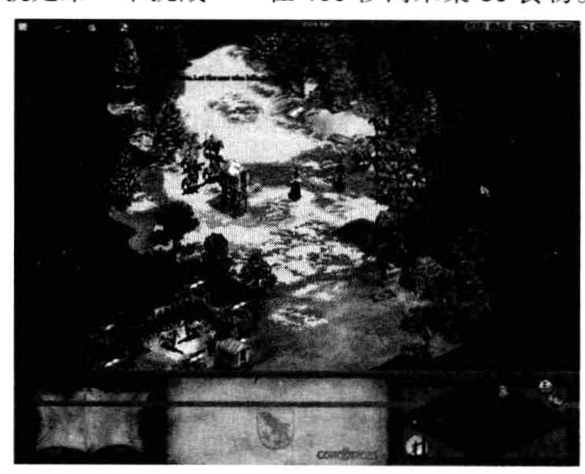
万事开头难，游戏最初的两分钟最为重要，毕竟是立国之始。在其中，你会学习到一些基本玩法和技巧。你可能需要 30 次练习才能熟练掌握这两分钟，但掌握之后，你会收益无穷。



让我们以维京民族为例：

维京民族比较适合学习，因为他有这些优势：经济强大（免费获得独轮车 wheelbarrow 和手推车 handcart 科技），在封建和城堡时代的经济发展会比别人快。维京还有强有力的步兵，以及所有的弓箭兵科技，他们有两种特殊兵种，其中龙头战舰使得他们在海上也有一定优势。这样一来，维京已成为适合任何战略的民族。

一开始你就有 200 食物和 3 个村民，城镇中心每 25 秒可以训练一个村民，所以 100 秒后你将花光所有的初始食物并训练出 4 个村民。也就是说，除非你迅速采集 50 食物，否则城镇中心在 1 分 40 秒后将会停止工作（也许会是 1 分 45 秒），这要看联网的速度，速度不好的时候命令会延迟。）所以这就是第一个挑战——在 100 秒内采集 50 食物。



要达到这个目标，你要做以下这些事情。首先，你必须在 25 秒内完成一间房屋，否则你第五个村民的训练就会被延迟。其次，你必须发现在城镇中心附近的 4 头羊，你也必须找到在你周围的果树。当然，马上造第二间房屋对你也会有好处。通常可以按照以下的顺序进行：

（1）按键“HCCCC”，选择城镇中心并排队训练 4 个村民；

（2）双击一个村民（这样就选择了所有的村民），让他们在已探测地图的边缘建造一间房屋。之所以在已探测地图的边缘建造房屋，是因为如果羊群在这个方向的话，马上就会被发现；

（3）当你的三个村民都被选中的时候，点击一个离你建造房屋地点最远的村民，让他在他的附近，当然也是已探测地图的边缘，建造另一个房屋，最好这个房屋的方向和先前一个不同。这样找到羊群的几率就会更高；

（4）就在你的村民开始干活的时候，选择你的侦察兵，使用 shift＋右击设定路线，让他围着城镇中心，在已探测地图的外延绕圈，同时也可把他 ctrl＋1 设为第一组。

（5）接着要做的事情就要看你先探测到了什么。总的来说，你一看到羊，就把它们召回城镇中心，让你所有的村民都去宰羊（正在建造的村民除外）。

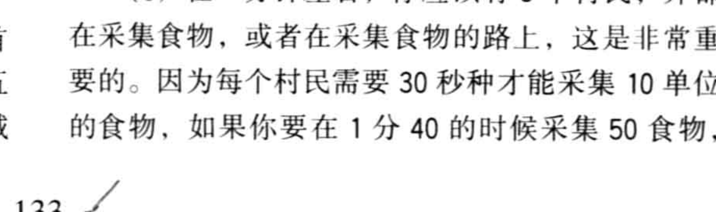
a. 如果你在第一间房屋建好之后仍然没有发现羊，让你先前建造房屋的 2 个村民沿着和侦察兵相反的方向找羊（顶多让他们走半个屏幕的距离）；

b. 如果你的第二间房屋建造好了，但只发现果树而没有发现羊，就让你所有的村民在果树的旁边造一个磨房。记住，这是你没有找到羊的情况下采取的紧急措施，一旦发现了羊，让你的村民立即宰羊，即使磨房造了一半也不要管它；

c. 如果你的第二间房屋造好了，可你果树和羊都没有发现，让你建造第二间房屋的村民，以及刚刚训练出来的村民也加入找寻羊群的队伍，一直到你找到羊群或果树为止；

d. 如果你的磨房造好了，可仍然没有找到羊，就让你所有的村民都去采果子（当时你应该有 5 个村民）。如果发现了羊，让你的第 6～8 个村民去宰羊，第 1～5 个仍然采果子（这样可以让村民少跑冤枉路）；

（6）在一分钟左右，你应该有 5 个村民，并都在采集食物，或者在采集食物的路上，这是非常重要的。因为每个村民需要 30 秒种才能采集 10 单位的食物，如果你要在 1 分 40 的时候采集 50 食物，





这些村民就必须在 1 分 10 以内开始采集食物；

(7) 要有效地利用羊的 100 单位食物，让四个村民在一头羊上工作，把城镇中心的聚集点放在一头羊身上，这样村民一训练出来就会自动工作。让两组牧羊人都在城镇中心里面宰羊，但让这两组彼此分开，每一组的旁边都放一头备用羊。这样会减少他们的采集时间，两组人也不会互相抢羊。

同样的两分钟之后，你进入了什么都不一样的时期，你要制造士兵，建造建筑，打造兵器，准备开战了。至于你能否成功建立帝国，取得胜利要看你的本事了。

学会这一个流程后，你就可以学会一些基本的技巧，足以应付其他民族的玩法，慢慢成为高手。当然，要成为高手，还有很多很高超的技巧，如通过系统选项中的“成就显示”了解对手的状况，控制村民用走下坡、钻树林等比较狼狈的伎俩逃避野兽的威胁，用围攻加大攻击效率，通过选择攻击顺序（基本顺序为，箭弩→投石车→强弓手→战车射手→骑兵射手→战象射手）获取战斗胜利等等，这些都要在实战中不断摸索。另外，军团编队、控制攻击视野、构建防御体系、训练军队、招降敌人、升级选择、作战方针、探路、维修与建造、用城墙困死敌人（将敌军赶跑后，将其城镇中心用一层城墙围起来，这样可以使敌人的村民无法将资源放回，更恐怖的是，这个城镇中心无法造出村民了！）都需要慢慢探索，这里就不泄密了，因为探索过程其乐无穷，你慢慢体会去吧！



地图和系统篇

作战地图

帝国时代的画面实在是太精致了，山川河流、高坡平原、沙漠草地，都完整地表现在超大尺寸的地图中。仅从森林中不同种类的树木就可见一斑。比较之前的《帝国时代Ⅰ》，简直是天壤之别。更重要的是，每次对战地图是随机产生的，这一点是没有任何其它游戏能够做到的。从地图编辑菜单中可以看到，仅种子地图就有 99999 幅，就算一天玩 20 次帝国时代，也要用十几年的时间才能玩遍这些地图。而星际争霸的地图几天就能玩齐，使得许多玩家对每幅地图都能了如指掌，缺乏新鲜感。单凭这独一无二的一点，《帝国时代Ⅱ》就值得一玩。

地形是多种多样的，有一些地形能通过地图编辑来设定，如悬崖峭壁、丘陵湖泊。有一些单位也能通过地图编辑来设定，如象王、狮王、英雄等。“所谓的英雄，到酒吧去要多少有多少。相反的，在牙医师的治疗台上可一个也没有。”扯远了，英雄是只在战役版面中出现的，通过地图编辑可以得到大量的英雄部队，像大和的英雄弓箭手，HP 高达 100，攻击力为 10，均是同类兵种的两倍。还可通过地图设置许多用秘技才能得到的兵种，如美杜沙和飞行船。另外，你也能设置狮子兵，控制驯服的狮子是十分有趣的，试试看吧。

在地图编辑中，你可以设定胜利条件，比如摧毁所有敌军并建造一个文明奇迹，或是训练 20 个村民、猎杀 5 头狮子并建造 5 个仓库，你甚至可以用来创建完整的全新战役。你还可以设定初始的资源、时代、各国的外交关系和战略目的。

注：初始资源最大可以设定为 99999；后铁器时代是指已升级所有科技的铁器时代。还有一种叫做游牧民的选项，即开始游戏时只有一个村民、200 木材、200 食物和 150 石料，这对于快速发展自然是增加了难度，一般是找到果树后建造一个城镇中心，然后的顺序和一般游戏情况差不多。

在联机对战的系统选项中包括地图选择、地图尺寸、地图类型、初始资源、胜利条件，还有是否采用对称方位、是否开启全科技、是否展开全地图以及是否开启 CHEAT 的选项。推荐配置为随机地图（默认）、高原/大陆地形、超大尺寸、低资源（默认）、征服模式、对称方位（默认）。

操作系统

《帝国时代Ⅱ》拥有至今为止最完善的操作系统。

——在游戏中按 F1 可以开启帮助选项，按 F3 或 PAUSE 可以暂停游戏，按 F4 可以开启成就指数列表，按 F10 可以开启系统选项，按 F11 可以开启计时模式，当游戏速度为最高时，游戏时间经过的速度是正常时间的 2 倍，用这个就能了解升级和出兵的速度。

——运用鼠标、CTRL、SHIFT 和 ALT 键可以方便地定义或切换部队，按 SPACE（空格键）也可将当前选择单位切换至屏幕中央。鼠标选择和部队定义是有数量极限的，而且英文版、简体中文版和繁体中文版是不同的，繁体中文版是 25（最少），其

它版本是多少可以自行试出。介绍一招，训练50个村民，然后将其编成最大的队伍，再按住DEL键不放，只见村民纷纷应声倒地，注意每个村民死去的方式和惨叫声是不同的（实在残忍），最后看一下人口数量即可知道最大编队数量。

——可以用各种快捷键控制村民建造各类建筑，最常用的自然是BF（修建农田），最不常用的恐怕是BO了（修建文明奇迹）。各类兵营和其它建筑的快捷键已在建筑篇提过了，这里不用再重复了。建造时按住SHIFT或CTRL，可以同时制定数个建筑计划。

——可以用快捷键选择城镇中心、各类兵营、码头和神庙，方法是CTRL＋对应字母，选择城镇中心可直接按H，重复按键是可在同类型建筑之间切换。

——可以用快捷键训练单位，如村民、骑兵、骑兵射手和投石车是C，棍棒兵、短弓手、方阵兵是T，等等。介绍三种快速训练部队的方法，第一种是用鼠标点击兵营，再按相应快捷键；第二种是用CTRL＋对应字母选择建筑，再按鼠标点击该兵种的图案，小心别错按了停止选项；第三种准备时有些麻烦，先将各兵营编入同一队，然后按数字键选择该队，按TAB在各建筑之间切换，按相应快捷键训练部队，这种方法在应用时简便而快速，而且可以同时训练快捷键相同的不同兵种，如投石车与骑兵射手。

——游戏中可以用CHAT项与其他玩者交谈（好像没什么时间和必要），可以随意选择所要交谈的人，很方便。用数字键可以表达一些简单的意思，1是YES，2是NO，3和6是向别人伸手要资源，不过很少有人给你……

帝国时代中，电脑AI很是特别。电脑的战略思想非常奇怪，建筑物的布局是沙丘式的，即除塔楼和居住房外，所有的建筑都只有一座。而电脑控制部队的能力十分惊人，经常可见电脑控制的村民在弩炮中穿行，渔船和战舰能轻松闪躲三列桨战舰和投石战舰的攻击，至于攻城器械和牧师的运用更是出神入化。但其也有很弱智的地方，第一是不会主动攻击，攻击时，优先对待HP低的单位。你可以看见电脑控制的骑兵队想攻击敌阵中HP最低的短弓手，但被其他部队挡住去路，于是在徘徊中纷纷阵亡，我方伤亡为0。有时电脑控制的士兵真是傻得像寓言中的驴，面对左右两堆草，不知先吃哪堆好，最后终于饿死了。值得一提的是，电脑控制的弓箭手或其他远距离攻击部队的战术十分巧妙，通常是攻击一次向后退一步，一对一绝对占优势。电脑控制的村民时常长途跋涉来采集资源，冒着箭雨来修建筑，颇有些宁死不屈的气概……

——有一种方法能令投石车或投石战舰的攻击命中电脑控制的单位，即选择定点攻击（按T），类似于红色警报中的强制攻击，强行攻击指定的区域，这样就能命中目标了。

——与电脑作战时，有一种办法能轻松地使之失去战斗力。用村民（最好是侦察骑兵），探明电脑城镇中心的方位，然后用城墙将其围起来，不必真正造出城墙，只须有一圈地基即可，电脑的部队一般不会进行攻击的，这样电脑的村民和许多资源都不会增加了。只要将电脑现存的村民全部干掉……然后就由你随意处置了。

令人遗憾的是帝国游戏也有BUG，如农民被卡住等，但无碍大局，有一些在《帝国时代Ⅱ》中已经弥补了。

帝国时代提供了许多有趣的秘技，在此不想多提，因为采用秘技便失去了玩游戏的本意。这里教你一点，运用CTRL＋C和CTRL＋V，可以非常方便快捷地输入重复的秘技，例如迅速复制出数百部BIGDADDY。

不过，用作弊的办法在联机对战中取胜，并不光彩。顺便提一句，现在的作弊程序越来越夸张了，前些天笔者拿到一份，拿来一看，哇！训练村民是免费的，太无耻了！

秘技篇



《帝王时代Ⅱ》采用了与其测试版以及《帝国时代Ⅰ》完全不同的秘技：



POLO	去除黑影
MARCO	展现地图
AEGIS	直接建造
ROCK ON	1000 石头
LUMBERJACK	1000 木头
ROBIN HOOD	1000 金子
CHEESE STEAK JIMMY'S	1000 食物
NATURAL WONDERS	对自然生物的控制
RESIGN	自杀
WIMPYWIMPYWIMPY	摧毁自己的建筑
I LOVE THE MONKEY HEAD	得到一个 VDML
HOW DO YOU TURN THIS ON	得到眼镜蛇车
TORPEDOX	杀掉对手
TO SMITHEREENS	得到一个破坏者
BLACK DEATH	消灭所有敌人
I R WINNER	胜利

其它热键一览表

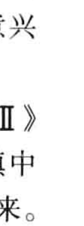
1、游戏命令类：	
保存游戏	F12
读前一条聊天信息	Page Down
读后一条聊天信息	Page Up
加速游戏	Num+
减慢游戏	Num−
聊天对话	ALT−T
目标	ALT−O
闪烁	ALT−F
送出聊天信息	Enter
外交	ALT−D
微型地图经济模式	ALT−R
微型地图战斗模式	ALT−C
微型地图正常模式	ALT−N
显示科技树	F2
暂停游戏	F3
显示得分	F4
显示时间	F11
转到城镇中心	H
转到靶场	CTRL−A
转到兵营	CTRL−B
转到采矿仓库	CTRL−G
转到城堡	CTRL−V
转到伐木场	CTRL−Z
转到马厩	CTRL−L
转到攻城武器工厂	CTRL−K
转到磨坊	CTRL−I
转到船坞	CTRL−D
转到修道院	CTRL−Y
转到铁匠铺	CTRL−S
转到市场	CTRL−M
转到大学	CTRL−U
转到空闲村民渔船	。
转到空闲部队	，
转到最近提示信息	Home
转到选择对象	Space
2、转屏命令类：	
向上转屏	Up
向下转屏	Down
向左转屏	Left
向右转屏	Right
3、村民建设类：(B+)	
靶场	A
兵营	B
马厩	L
城堡	V
攻城武器工厂	K
奇观	O
哨所	Q
防守塔	T
炮塔	J
船坞	D
木栅栏围墙	P
石头城墙	W
城门	/
更多的建筑	X
伐木厂	Z
采矿仓库	G
磨坊	I
铁匠铺	S
市场	M
修道院	Y
大学	U
农田	F
城镇中心	N



养鱼场 住房	R E
4、城镇中心类：	
生产村民 回到工作 城镇警铃	C W B
5、船坞类：	
爆破（重型）舰 箭船、战舰（大型） 喷火（快速）舰 渔船 龙头（精锐） 战舰 炮舰（精锐） 商船运输船	D A R F L C T P
6、兵营类：	
民兵（剑士系列） 持矛兵（长枪）	S E
7、靶场类：	
步弓手（弩手劲弩） 火枪手 骑射手（重装） 掷矛兵（精锐）	A E C R
8、马厩类：	
侦察骑兵（轻骑兵） 骆驼兵（重装） 骑士（重装、圣殿）	T C N
9、攻城武器厂类：	
火炮 投石车系列 弩炮（重型） 攻城冲车系列	C A N R
10、修道院类：	
僧侣	T
11、市场类：	
贸易马车	T
12、城堡类：	
生产特色部队 建造投石机	T R
13、部队命令类：	
两翼编队 方阵编队 线形编队 交错编队 跟随 巡逻 攻击 非进攻 防御 原地 警卫	F W Q E C Z A O D N X

帝国时代是一个各方面都已接近或做到完美的即时战略游戏，无论是丰富的兵种、不同的科技，还是多样化的资源采集、完善的操作系统，都在同类游戏中出类拔萃的。更重要的是《帝国时代Ⅱ》拥有最富于变化的战略战术，一切都非常的平衡。没有所谓最强的民族和公式化的必胜战术，因此比较多变；由于每一次的地图都是随机的，更增加了游戏的挑战性和耐玩性。

其它的即时战略游戏，往往资源较单一，采集方式简单，以致每一次发展的过程都大同小异，战术变化较少。《帝国时代Ⅱ》拥有最庞大的地图，资源也有不同的分布，更重要的是地图上有阴影区域，所以“东山再起”是很常见的。“在那广阔的土地上，没有人能预言即将发生的战争。也许在某个黑暗的角落中，正酝酿着新的阴谋……”（默林《亚瑟王传奇》）



联机作战中，《帝国时代Ⅱ》更是独具优势，且不说不同的地图选择和发展战略，单是不同玩家之间选择不同文明对决，已经让整个游戏变幻多端，趣味无穷了，如果其中再加上各种同盟和中立战略，游戏的变化几乎是无穷无尽，决不会有雷同之虞。在这一点上，其他游戏几乎不能比。其它游戏，要么角色单一，要么地图很少，游戏组合相对要少许多，游戏的耐玩性自然要差一些。玩久了，靠的就是熟练程度，纯粹是玩键盘鼠标，让人意兴索然。

纵观各款即时战略游戏，唯有《帝国时代Ⅱ》再发展的可能性较大，只要保留一个村民或城镇中心（革命的火种）就有希望再整旗鼓，卷土重来。而在其它游戏中几乎没有这种奇迹发生，特别是其



他游戏不能像《帝国时代Ⅱ》中那样可由盟军提供资源，更限制了东山再起的可能。比如说沙丘游戏，在早期失去基地后就毫无办法。

因此，《帝国时代Ⅱ》是一个处处让你充满惊奇的游戏，如同《红楼梦》一样，每次把玩都会有全新的体验，不会让你感到厌倦。它能在E3大展以及诸多评比中，多次击败另一出色游戏《星际争霸》，获得大奖，便是其实力的明证。现在，看完了攻略，你要做的事就是，体验新奇刺激的《帝国时代Ⅱ》!

射击类游戏经典——

《三角洲部队》攻略



《三角洲部队》，英文名是《Delta Force》描绘的是一支特种部队，他们以打击恐怖主义分子以及叛乱谋反者为己任。游戏中你可以任意切换第一人称或者第三者的视角，甚至同时开启这两种视角模式！当然，通常用的是第一视角，所以这类游戏又叫做第一人称射击游戏。

射击，我们不会感到陌生，这是一种很顽固的喜好。从小我们就拿着木头枪甚至小木棒子瞄来瞄去，玩着红军对白军的游戏。现在，你大可以实现儿时梦想了。三角洲游戏优异的武器设计、大量仿三维立体地图、逼真的战场情节设计、随意组合选择的战略战术、个性化的路线设计……处处充满刺激。同比较低级的射击游戏不同，《三角洲部队》没有简单的随便打一枪就血花四溅的血腥场面，有的是“身临其境”的战争体验。

更绝的是由于情节多、地形复杂、武器战友选择不同，游戏玩法有无数选择。任何两个任务之间的相似之处仅在于一枪干掉一个对手时那逼真的效果。当你在几百公尺开外偷偷瞄准，开枪后，看到敌人应声倒下，那种感觉真是太爽了！

游戏简介

Delta Force 包括五个单一玩家的战役，每个战役都有不同的环境及对手：秘鲁的大毒枭、乍得的恐怖主义者、印尼的恐怖分子、乌兹别克斯坦的叛乱者以及遍布在俄罗斯 Novaya Zemlya 大陆上的大批恐怖主义者。在战场上你只有代表性的 2 到 4 名战友协同作战，而且他们是与突击队分开的，也就是说你无法控制他们的行动（游戏中常常设有各自明确的目标）。最后要说明的就是每个游戏的 40 个任务都设计在宽阔的户外。

玩家大多数的任务里都包括搜寻并摧毁敌人的基地，但因为很多基地都是不同的，所以完成任务的过程也均不相同。例如在游戏初期，你将遇到由列兵、少量巡逻队间或有一两座哨塔守卫的敌人要塞，而之后这些要塞将变得愈发森严壁垒，包括碉堡、铁丝网、围墙等防卫设施，巡逻队也增多了，有时甚至还会出现敌人的直升飞机呢！

另一个绝对值得注意的就是事实上你可以完全控制完成任务的顺序，你甚至可以从一个场景随意跳到相临的任意场景（只要你愿意，呵呵！）。即便那些基本上完全相同的任务目标（无非就是杀掉所有敌手并保持自身旺盛的生命力），但在任务中你总能体会到令人兴奋的、带有挑战性的、极其新鲜的感受！

作战武器

每个人自从一开始玩，就应该给自己确定一个专长或发展方向。有些玩家一定会说自己对任何一样武器都在行，但归根结底，他们都有过一段专心使用某枪械的过程，积累作战的经验。

影响武器杀伤力的因素主要有距离和武器口径和射程。一般来说，距离越近，口径越大，射程越远，杀伤力越大。

主要武器（Primary Weapon，以下简称 PW）共 5 种：

M4 5.56mm 卡宾型突击步枪加榴弹发射器
安装在 M4 的 M203 榴弹发射器是用来投射低速的 40 公里高爆榴弹。步枪/榴弹发射器的组合取代了只有单一用途的武器，如 M79 榴弹发射器。



弹匣容量：30 发
1 发 40 公厘榴弹
有效射程：500 公尺
配件：4 倍率瞄准镜

评论： 这是很多人爱用的武器，既有瞄准镜，射速又高，还有榴弹发射器。缺点是杀伤力太小，没有连发，换弹夹过于频繁，枪体太显眼（所有武器中最显眼的），易被发现等。
适用者： 初级玩家或喜欢强火力的玩家。在极为火爆的战斗 DM、KH、TDM、TKH 中是众多玩家的主战武器。

M4 加霰弹枪（万能钥匙）
轻量化且精准的步枪，M4 就等于是 M16 的近战用版本。



弹匣容量：30 发
5 发 12 口径 70 公厘霰弹
有效射程：500 公尺
配件：4 倍率瞄准镜

评价： 搭配 M68 反射式瞄准镜可有效提升 500 公尺以上的命中率。M4 采用瓦斯运作，空气冷却方式，使用在战场上是相当可靠的。所谓的“万能钥匙”是指在这挺步枪的枪管下加装一挺雷明顿的 Model870 霰弹枪。由于经常利用它来开门（破坏），才有如此的别名。
适用者： “万能钥匙”是三角洲部队特别喜欢使用的一种武器，适合各路玩家。

M249 轻机枪（班用自动武器）
此型手提式轻机枪可提供步兵班相当强大的火力支援。它使用塑料制弹箱，可事先装上 200 发改良自北约 5.56 公厘标准弹药 SS109 的 M855 子弹。由于是重武器，M249 机枪将会稍微降低你的行动速度。



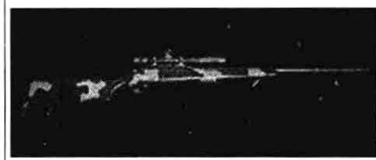
弹匣容量：200 发
有效射程：800 公尺

评论： 射速极高，弹药充足，是 Quake 高手们爱用的武器，适用于移动战，缺点是射击精度较差。因为要在跑动中射击子弹在 300 米外的散布率高的惊人；没有瞄准镜（不太有人计较）。

适用者： DUKE、QUAKE 之类的基本功扎实的玩家。在任何游戏中都可使用该枪，效果不一，最合适的是 KH、TKH 战斗。

M40A1 狙击步枪

此型 7.62 公厘步枪是以雷明顿 Model 700 型为基础，做更精准的改良。M40A1 是美国海军陆战队中最佳的狙击步枪。



弹匣容量：5 发
有效射程：800 公尺
配件：10 倍率瞄准镜

评论： 精度是 DF 所有武器中最高的，弹道较弯曲，枪体极小，且有伪装色，杀伤力较大，弹道轨迹不易被发现。缺点是射速极慢（仅次于 LAW），弹夹容量太小，是一种很隐蔽但很难掌握的武器。

适用者： 有一定经验的狙击者。在 CTF 中能起到有效的掩护作用，在 DM 的外围战区是得心应手的好武器，在 KH 中则是傻子一个。

巴瑞特 50 英寸口径狙击步枪

巴瑞特 50 口径 M82A1 是一种长距离硬性目标狙绝用武器。



弹匣容量：8 发（弹匣最多可装 10 发子弹，但老手们通常只装 8 发子弹以避免卡弹）
有效射程：1500 公尺
配件：8 倍率瞄准镜

评论： 射程极远，弹道平直，杀伤力极大，弹夹容量合理；缺点是有后坐力，弹道轨迹极明显，声音较响，枪体大，易被发现，携弹量较少，是初级狙击手爱用的武器。

适用者： 狙击手的入门者，先从计算移动提前量开始练习，以后再改为 M40A1 将有助于进一步提高。在 DM、CTF 中作能发挥较好，在 KH 中则是靶子一个。

汉克勒寇奇 9 公厘 MP5 SD3 冲锋枪

H&K MP5 SD3 是既安静且精准的武器。

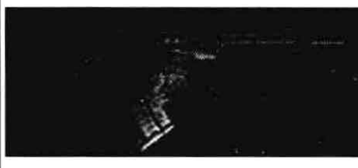


弹匣容量：30 发
有效射程：100 公尺
配件：整合式消音器

评论： 多人游戏中基本无人使用（Novaworld 上有只允许使用 HK MP5 者加入的游戏），优点是口径大，射速高，声音轻。缺点是射程太近，无瞄准镜。如果作为 Secondary Weapon 到是很不错。

适用者： 喜欢偷袭的玩家，该枪攻击作用极差，近程防守、反击效果极好，一般与刀、手雷合用。在 DM、CTF 中不实用，在 KH 中还能赚点分数。

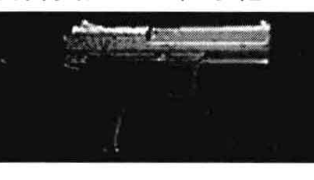
5.66 公厘 APS 水中突击步枪



弹匣容量：26 发
有效射程：空气中 100 公尺，水中 30 公尺

原设计是用于水中战斗时，5.66 公厘的 APS 步枪可以安静的射出特制的 150 公厘长的镖，在射程内足以穿透潜水衣和面罩。在水中的实际的射程得视水深而定。

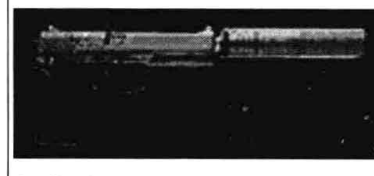
特种行动·45 口径手枪



弹匣容量：10 发
有效射程：50 公尺

三角洲部队使用汉克勒寇奇的 USSOCOM 半自动手枪为标准的侧挂武装。以聚合塑料制造，此款·45 手枪采用机械式反冲降低系统，以及汉克勒寇奇特有的多角型枪来增加精确度。

特种行动 45 口径消音手枪



弹匣容量：10 发
有效射程：50 公尺

加装消音器可进行近乎无声的猎杀行动。然而消音器会降低枪口初速并消减此枪的威力。

汉克勒寇奇 P11 水中手枪



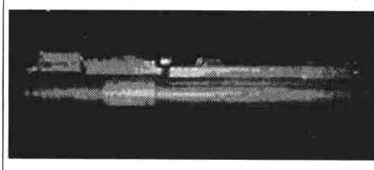
弹匣容量：5 发
有效射程：15 公尺



三角洲部队士兵使用此款近乎无声的手枪来作为由海岸渗透的防身武器。在发射子弹时会使用充电器。

LAW 轻型反坦克火箭（俗称六六火箭弹）

M－72 轻型反坦克火箭发射出一枚 66 公厘高爆火箭弹，足以贯穿至少 350 公厘厚的装甲。



有效射程：400 公尺

评论：当火箭命中目标时，前方的锥形弹头会破裂掉，然后迫使能量进入一个小区域内。铜制的弹丸在目标内部弹开，同一时间推进器会引燃油料及火药。以铝/玻璃纤维复合材料所制成的发射管，可在火箭发射后即丢弃。但飞行速度极慢，在 Tracer Off 时仍有飞行轨迹，一般用来对付建筑内的敌人。

适用者：Quake 高手们喜欢用它近距离作战（轰敌人的脚）。

额外弹药箱



主要武器弹药量为两倍。

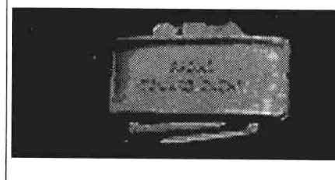
炸药包及无线电遥控引爆器



内装高爆性炸药，军用小背包可以迅速地投入敌军设施中。在安装好这个炸药包后，三角洲部队的人员会撤退至安全距离，然后以无线电遥控装置来引爆。

M18 人员杀伤雷及动作探测器

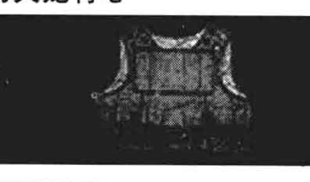
M18 人员杀伤雷是发明出来用采对付大规模步兵作战的。反人员地雷是由内含 C4 塑料炸药并在前方塞满 700 多颗钢珠的弯曲金属盒所构成。



有效距离：有方向性的破片地雷将凸面朝敌军方向（其上有注明“正面朝向敌人”），固定在树木中或安装在地面上。当它被引爆时，会将钢珠以 60 度角弧线炸出 50 公尺以上。

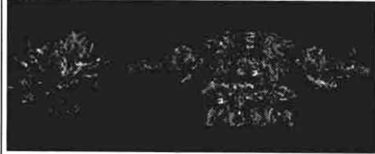
评论：鉴于越来越多的玩家已经知道如何扫雷或避免中雷，我建议将它埋在墙里（在建筑物内贴墙朝外放的地雷是看不见的），或放在高处遥控引爆。

功夫龙背心



对小型子弹（手枪）提供有限的防护。

伪装衣（吉利衣）



狙击手用来伪装的。

循环式水肺



可让士兵长时间停留在水中。在陆地上装备循环式水肺时会降低你的行动速度。

军用监视摄像机



按下“发射武器”键来安装摄像机。利用你的军用监视摄像机来观察远方敌军的动态。

作战技巧

策略篇

狙击手作战策略：

1. 不要到山顶上去。新手往往喜欢往山顶上爬，因为山顶上视界宽阔，能看见大部分人。但是山顶上的人与天空的颜色会形成鲜明的反差，稍稍移动就会被发现，况且山顶是玩家门的重点观察对象。好的伏击地点往往在山腰间。

2. 尽量不要射击移动目标，特别是正在下山的人，跑起来速度很快，很难击中，还会暴露自己通常会“偷鸡不成反蚀一把米”。

3. 尽量不要连续射击，这样会产生很明显的弹道轨迹，被敌人发现。

4. 绝对不要呆在一个地方不动，或许此时正有人拿着刀站在你背后呢。就算找到一个绝佳的伏

击地点，也要不时回头看看身后。

5. 不要大幅度移动，要以“S”型移动，这样不易被击中。

狙击手隐蔽策略：

1. 经常按“F6”看看自己的隐蔽情况

2. 要选择有退路（例如坑道等）的地点，背后和两边最好要有高出自己的障碍，便于隐蔽自己，而不易被身后和两边的敌人发现。

3. 衣服的颜色与周边环境基本一致，背包的颜色要和背后较高处的背景色一致，高手一般都很注意四周的颜色的，任何时候都别以为自己已经隐蔽好了，可能敌人正在你身后呢，一不小心，突然背后一刀，“啊”一声惨叫，你就玩完了。

4. 将树击断，躲在树叶后面，这也是一个好的隐蔽策略啊。

5. 不要离窗口太近，如果在窗口边上时，可以扔颗手雷嘛。

狙击手射击策略：

1. 如果没打中移动目标时，应继续向其射击2－3发子弹，直到他开始作左右闪避动作。此时停止射击，敌人会以为他已经跑出你的视线并认为自己已经安全了。于是他们通常会停下来瞄一会儿，或者干脆趴下。你的机会来了！

2. 看到前面跑后面追的情况应先解决前面的，然后不移动瞄准镜，等后面的人自己跑过来。

3. 对于即将跑出视线的敌人要果断射击。

由于游戏存在BUG，你有时可以看到在山后面的敌人。向他射击数发子弹，让他知道有人在打他，然后停止射击。80%情况下，敌人会慢慢爬出来观察。不要放过他！

4. 子弹用完了千万不要自杀，要用SA和SW去跟敌人拚，通常还能杀两、三个呢

如何对抗狙击手

1. 如果有狙击手向你射击，千万不要趴下。尽可能地跑动（不要跑直线），同时环顾左右，通过声音，轨迹，弹着点判断狙击手的大致方位，朝那个方向扫射。狙击手会以为你发现了他，造成心理上的紧张从而影响射击精度。你要在不断让他紧张的同时尽快跑到安全地带。

2. 绝对不要从正面接近狙击手，除非是活得不耐烦了，除非是活得不耐烦了。

3. 在到达安全地带后要向狙击手的右手方向跑，因为狙击手的瞄准镜遮住了他右面一大片的视线。

4. 如果无法亲自解决他，要把他的坐标报给队友。用望远镜测距，然后按“c”（每格100米，对角140米）观察以确定坐标。

BUG

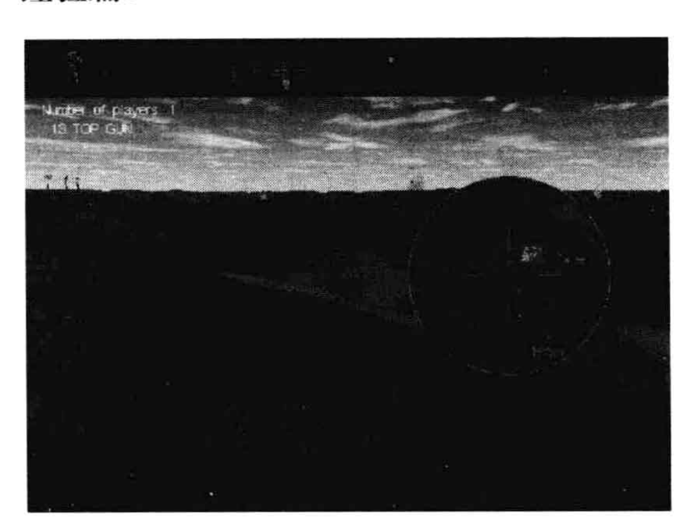
Ice Floes两层楼的夹层—众人皆知，不再赘述

可以看见山坡后面的敌人

在抢到旗子后如果换弹夹，身上的旗子会出现在地图上

刚出生的人在5秒内打不死（这可能不是BUG，而是为了公平起见设置的暂时无敌状态）

经验篇：

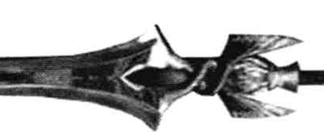


战斗模式

在网吧里Deltu Force最流行的战斗模式应该是Deathmatch（死亡竞赛模式，简称DM）和Team Deathmatch（组队死亡竞赛模式，简称TDM），接下来才是Team king of the hill（团队山头保卫战模式，简称TKH）、King of the hill（山头保卫战模式，简称KH）和Capture the flag（夺旗模式，简称CTF），战斗目的不同的战斗应该选用不同的战术。

Deathmatch和Team Deathmatch：Deathmatch是以快速杀人为目地的，不必理会自己的伤亡，要尽可能快的杀死对方，能用刀的情况尽量用刀，捅一刀可加3分啊！射中敌人的头部加两分，这要看运气。Team Deathmatch则要尽量避免伤亡，你死一次对方就加一分。在杀死对手的同时要保护好自己。

Team king of the hill：这种模式是要求你所在的队伍能够进入指定的目标（碉堡，城堡）并坚守一



定的时间。所以跟本不必理会在路上的伤亡，但冲到了指定地点后就要小心了，你必须确保目标建筑内最少有 1 个同伴存活。（常有人抱怨说对方打阻击的人太多，冲不到一半路就光荣了，怎样在这种情况下减少伤亡呢？有 2 个办法：（1）同样打阻击，杀死对方后你会有一点缓冲时间，快冲吧!!!（2）前面说的 M4 ＋M203 的 18 发枪榴弹很有用，什么用呢？榴弹爆炸后会有一条冲天的黑烟，同组的一起对阵地前方发射榴弹，很快就能组成一条烟瘴，这时候使机枪和冲锋枪的兄弟就快冲了，往烟浓的地方钻，敌人很难看清你的。没有枪榴弹的可以用手榴弹代替，但丢不远，数量也少，效果差了点。这个办法的缺点是你同样难看清对方，也就很难准确的命中对方，使对方也有可趁之机。）

Capture the flag：抢旗，这个模式下的要决就是“悄悄地进村，打枪的不要”，尽快用“C”键的地图找到对方的旗子（上面的红三角或蓝三角），然后背着它回到自己的主营地的大旗下储存。要在抢敌人旗子的同时在自己的旗子边阻击敌人。一般用阻击步枪的守己方的旗和杀死对方守旗的人，用机枪和冲锋枪的负责抢对方的旗。

Deathmatch 经验篇

Deathmatch 模式中分为有弹道和无弹道两种，无弹道比较真实，以下的经验都是在无弹道模式下的。

很多玩家喜欢一出来就在原地或走两步就趴下打阻击，这样很容易被对方用刀捅的，因为被击毙后会在地图上的几个一定的点随机复活，你出现的地方可能很快就有别的玩家出现，这时冷静的玩家就会拔刀，不冷静的也会在你背后扫你一梭子。

不要趴在山顶上，那地方特别显眼，死得保证很快，要趴也要趴在半山腰，最好你脚低下的地是深黑色的，只要趴下前没人看到你，（在雪地版这种隐蔽不好的版面里我建议干脆别趴下。越趴死的越快。端着枪跑，在运动中消灭敌人。）

要在运动中消灭敌人。有瞄准镜的枪，瞄准镜最好一直开着（找到合适地方蹲点时除外），在跑动时瞄准镜会自动收起来，看到目标先别急着停下，先用 Mouse 把屏幕上的那个十字移到目标上，然后停下，瞄准镜出现，进行微小的调整后射击，然后再跑……（整个过程所用的时间越短越好。）

永远别站直，能蹲着就蹲着。被别人射击时千万别趴下（前提是还没把你射成马蜂窝），以 Z 字或 S 形的路线躲避子弹，以声音判断对方是用何种武器（如果是 M249 SAW，H&K MP5 或 M4 ＋M203）就赶快找最近的掩体躲避，如果是另外两把狙击步枪，一边找掩体，一边注意周围和远处，如果能找出对方就用在运动中消灭敌人的办法对付。因为阻击步枪比较难射中活动目标。）

地雷要埋在后门或墙角等必经之路。（怕有地雷的话，出门时爬出去。）

在 snow 版中有一幢方型的 2 层楼房，跑到它的 2 楼，在角落趴下再按一下跳（空格键）你会落到这幢房子的夹层，那里的墙是透明的，你的子弹能射出去，别人的子弹射不进来，只有有杀伤半径的武器才能杀死里面的人，很无耻哦，小心被网友骂。类似的地方还有几处就不一一介绍了。

新手出招

玩 Delta Force 的经验中最适用于新手的有 6 条，这也是自己作战的基本要领：

1. 新手应该选择重型武器，1500 米射程的重型狙击枪，主要用于练习瞄准。

2. 新手应该往远处跑。远离作战中心，因为战区中心乃是非之地，遇敌机率最高。远离中心，敌人不易发现（但不排除某些玩家喜欢打漏网之鱼，我就常这么干）。

3. 开枪不超过 3 枪。不要碰运气，否则会暴露自己。有经验的狙击手往往能通过听枪声、看弹道，识别目标位置。

4. 隐蔽要在半山腰。山顶的视野最好，但也是狙手最喜欢去的地方，同样是最引人注目的地方。对有经验的狙击手来说，山顶的目标是首要的，必须先干掉。

当你躲在半山腰，一方面可以隐蔽自身的大半边，一旦被发现，顺坡下山，撤退也很快。至于山顶上的防御其实就交给其他玩家帮你来完成了。

5. 射击时要根据枪的性能、射程和对方跑动的速度来计算提前量和抛物线。

6. 要合理设置键盘，这样不至于在作战中手忙脚乱，比较好的键盘设置为：

前进：数字键盘 8

后退：数字键盘 5

左转：数字键盘 4

右转：数字键盘 6

站立：一般不用，所以采取默认

趴下：数字键盘.（出门就卧倒）

下蹲：数字键盘回车（走路底下腰）

跳跃：数字键盘0（没事别乱跳，但紧急情况下，可以从楼上或窗口跳下，以躲避对手的追击，反正游戏中没有设定摔死功能）

刀：数字键盘/（一刀3分，就算同归于尽也赚2分）

手雷：数字键盘*（用于消灭躲在屋子里的敌人最合适不过了，对付山下往上爬的敌人也很有效）

手枪：数字键盘－（狙击手的致命弱点就是近战，特别是遇到机枪手，胜算几乎是0，所以手枪拔枪的速度，直接决定狙击手的命运）

望远镜：数字键盘＋（一般用不到，但对于使用M209及MP5的玩家来说，是发现敌人的必要设备）

主武装第一式：数字键盘1（这些键本来就是空闲的，设在这里更便于临战更换装备）

主武装第二式：数字键盘2

主武装第三式：数字键盘3

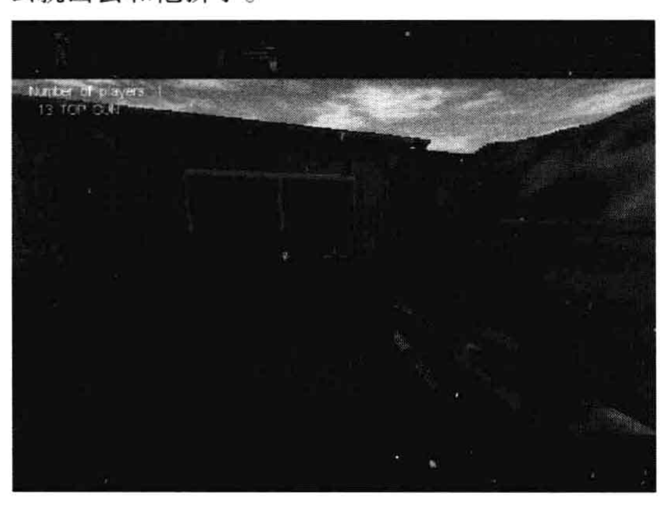
更换弹匣：PG-Down（M4步枪、机枪、MP5冲锋枪在作战时，往往会枪内只剩下几发子弹，此时若遇敌，几枪能干掉它自然好，要是不呢？当你换弹匣时不就是个最好的靶子吗？所以不要吝啬那几发子弹，换掉、装满！

其他作战经验

1. 跑位、抢占地形、隐蔽：

这不是足球，但的确也很讲究跑位，如果总在一处趴着的话，那结果呢，呜呜，不用我多说了吧！在别人发现或击中前找到一块利于自己的领地是非常重要的，在每个地图中，攻防兼备的地点最多不过2、3个，有的地图甚至没有，而且个个相克，完美的点是根本不存在的。我主张以某山头或制高点为据点，但从不在山顶伏击，而是在山腰后方处隐藏，而且一会在左边山腰，击毙一人或找不到目标后，转移至右边山腰再看看，一方面寻找目标，另一方面防止敌人从后方偷袭。

我不上山顶的理由无非是：山顶危险、山腰隐藏性好、防守方便、撤退快、可借刀杀人（借别的玩家的枪，打死我头上山顶上偷袭的人）。如果想要到某个地点，最好的跑位是在沟内跑动，如果没有山沟，应跑几步就卧倒或回头环顾四周，万一给狙击手追击，可采用跑、跳、卧倒、爬行相结合的方法，把这些动作组合起来无规则地使用。就算没击中你也不能白给他打那么多枪，一定要确定狙击手的位置，回头必须把它干掉，因为它已经盯上你了。如果遇到机枪手追击，要么找个洞躲起来，要么就出去和他拼了。



组队时，各方队员占领要地已成了司空见惯的事了，这就得看各队员的配合了。我曾有一次以4狙击手对5机枪手，结果给打得惨不忍睹……当我们用积极的跑位占领了4个山头后，瞄着那5个在村庄中的机枪手，才享受到取敌人“鸟命”如探囊取物的感觉（每个尸体上至少3个洞）。

每个队员都身着迷彩，但每关地图的服装都不同，在山地、沙漠是黄褐色的，丛林是绿色的，雪地是白色的。在这里要强调的一点是，很多玩玩往往不注意自己的服装与周围环境的协调，我常看见那些身着白色雪地迷彩的“靶子”，插在黑色石头或山上，这不是“此地无银”吗？所以，有必要经常按“F5”键，看看自己服装与周围环境是否协调，这样有好处。

特殊技法

循声而动

高手玩射击类游戏已对声音产生了极强的依赖性，甚至有一次无意中把左右音响换了一下位置，结果让我死得很难看。在Delta Force中，每当听见脚步声，就说明有人来偷袭你了，而且八成可能是用刀的“黑心鬼”，此时你最多只有2、3秒钟让你来反应，必须马上换成手雷、刀或手枪，回头看准了就给它来一下，有时宁可炸死自己也不让它赚3



分。但有时候不排除那些“没头苍蝇”从你身边跑过的可能，这时可千万要抓住这个天赐良机，3分归你了。

使刀秘诀

一刀3分，这个成绩一定很诱人，不少玩家为此苦心钻研，用刀的确爽毙了，但我不向新手推荐，因为风险大，千万不要“偷鸡不成蚀把米”。如果真要用的话，以下仅供参考。用刀要在有把握的情况下才拔刀，在偷偷接近目标前，还是提着枪好，以防对方突然回头，所以建议大约离目标10米内距离再拔刀。否则，到时候只有你挨枪子的份了，我就经常遇到这种枪打“土著”的情况。说到刀对刀，有点像武士道精神了，切记，这可不是侍魂！万一近距离遇敌，手上没手雷、手枪、机枪、冲锋枪的时候，刀才是剩下武器中最实用的了。

刺敌三法

1. 面对敌人，在敌人冲到你面前要刺你时，侧闪，任敌刺空，同时从敌侧面回刺。

2. 冲到敌人面前卧倒后刺对方的脚。

3. 对付倒地刺法的对手，可用跳跃起，向下刺。

刺敌秘招：隔墙杀人！当有敌人躲于屋内，且知道他就在墙角根或靠着门时，你用不着面对门射击，可爬到屋外墙根下或门边，用刀往墙里一捅就搞定了。

手雷

狙击手的弱点是近战，没手雷就等于玩HALF LIFE了，实践证明，手雷在近战时比手枪有效，最远手雷可扔到50米外，如果山上扔下去，可扔得更远。狙击手总是要占领山上，对付山下往上爬的敌人用手雷再好不过了，就像拿着“臭鸡蛋”砸他头一样过瘾。狙击手不适合对村内每间屋子进行扫荡，这种任务应由机枪手去完成，狙击手更应作为掩护。在人手紧的情况下，往可疑的屋内扔一颗手雷也是很有效的。单机任务中用手雷炸飞机很刺激，试试你就知道了，小心点哦！

炸药和地雷

在对战中，这两样东西的确很不实用，但我酷爱研究陷井。在每间屋子里放上一个炸药包，战死后再放上两个，积少成多，特别是在TKH中，在己方不能控制阵地时，大叫一声“爆破啦！”，全体队员撤出阵地，手指一按，哗……！！！“整个世界清静了……”

地雷可算是威力最的大武器了，杀伤面极大。从高处望去，如同一朵盛开的黑色菊花。放置地雷要放在堡垒、屋子的门口或墙内，对着墙内放一颗，从外面看不见，但只要有人路过就炸开花了。放地雷时最好是面对着地雷倒退离开，因为背对地雷跑经常会不知怎么的引爆地雷。在己方的旗子附近放上几颗也很不错。有时地雷也可用遥控器引爆，场面更壮观。地雷和炸药，可用点射引爆，切记离地雷远些再引爆。正如前文所说：“狠的怕不要命的”，对付“不要命的”就需“要动脑子的”了。

M4的流行打法（目前相当流行）

用M4，其他枪械也能如此打法，只要不停跑动（随机变向），在跑动中寻找目标，并用十准心进行初级瞄准，然后突然停下，打开瞄准镜，进行微调射击，收枪，跑动，再停下，瞄准，射击。同理反复进行。

M249特殊打法

在DELTA FORCE中流行的一句话就是“打死一个够本，打死两个赚一个，打死三个赚一双”。其实，机枪手还有一句话，就是“死也拉个垫背的”。什么意思呢？其实就是在游戏中，被敌击中的情况下，仍按着枪机不放，在倒地过程中，由于挣扎动作，会将机枪乱扫，说不定就把身边的哪个倒霉鬼给带上一块儿下地狱了。在倒地死了以后，如果还不放手的话，机枪将一直打到子弹没有为止，这种方法可在死后吸引狙击手火力，造成你还在战斗的假象，待看清敌人的位置后，再进行报复行动。有时，在倒地续射的情况下，会把路过的给打死。



NOVAWORLD 及其他 INTERNET 网战注意事项

NOVAWORLD 的主机服务器在美国，从国内接通后速度明显不如老外，在平时无论什么枪，就算枪枪都不中要害，连中 5、6 枪该不会有活口了吧？可是在 NOVAWORLD 上，却是极不公平。为克服这点，一种是射击时增大提前量，有时看上去的的确确是没打中，打在了目标前面，但当目标跑到刚才子弹落地的点时，它却倒地了，真不可思议。

热键表

F1	帮助
F3	准星开/关
F5、F6、F7	切换视角
F9	前视图
F2	第一人称视角
F4	打开/关闭枪的显示
F8	小画面显示
F1	GPS 彩色地图
－/＋	地图缩放
TAB	切换前队友视角
W	切换导航点
T	通话
O	任务命令
[ ]	CAM 缩放
S	瞄准镜
C	地图
B	望远镜
D	丢下物品
Ctrl	开火
G	胜利条件
L	CamLeft
Home	机动防护炮
End	蹲伏
。	CamDown
4、6	左/右转
F11	GPS 等高线地图
ScrollLock	切换窗口/全屏
1	刀子
3、4、5	主要武器模式切换
9	手雷
BackSpace	按顺序切换武器
Q	切换 FLAGS
R	最新的讯息
Y	小组通话
P	CamUp
A	无线电命令
;	CamRight
V	切换游戏分辨率
M	换弹夹
Shift	步行
F	队友标志
K	Kills/Playerslist
Space	跳
Del	站立
PGDown	卧倒
8、5、2	仰视/平视/俯视
Print Screen Sysrq	屏幕抓图
F12	字母窗开/关
Pause	暂停
2	手枪
6、7、8	辅助武器模式切换
0	激光指定仪

作战任务手记

因为三角洲玩法多变，你可以从任何一个角度切入，任此这里只能按自己的作战经历介绍一下作战任务。

秘鲁（Peru）

起义（Insurrection）：

大毒枭无视秘鲁法律，压迫当地的人民，消灭他将是对其在秘鲁反动势力的一次重大打击。此次任务的目标是消灭基地里所有的雇佣兵。

约 10－20 个敌人占据了哥伦比亚边界以南的废弃农场。阿尔法（Alpha）小队会在我的左侧约 130 米的地方协助进攻。查理（Charlie）小队将在西侧约 240 米处切入，他们将消灭掉基地北侧桥头观察哨里的敌人，然后掩护我的右侧。

向左绕过前面的山头，在山隘处伏击敌人。先干掉屋外所有的巡逻队，然后进入营地，消灭掉所有的雇佣兵。奇怪，为什么营地里的人都死翘翘了还没有收到任务完成的信息呢？啊！哪里来的子

弹？原来是查理小队并没有消灭他们所经过路线上的所有敌人。在摆平那个敌人之后，果然任务完成。



气象人（Weatherman）：

我们发现毒枭还有一个重要的供应基地，这一基地位于一个破旧村落里。任务是摧毁村庄里所有的毒品以及军事装备。

村里村外共有约 30 个敌人。敌人分成两组，轮流在村子周围巡逻。此次只有阿尔法小队协助我完成这个任务，他们将降落在村庄西北部约 300 米处的山中，占据有利地势，掩护我进行战斗，最后在撤离点和我会合。

从村子西北部约 130 米处开始，经过一个破旧的农场，消灭掉在那里的敌人。然后继续沿行进点前进，找到基地并且铲平它。受到完成摧毁任务的信号后，我必须尽快赶往撤离点，离开这个是非之地。

洪水（Flood）：

美国空军 U－2 高空侦察机发现了 Cuzco 北部的一个空运基地，照片分析表明，一次大规模的毒品运输正在准备过程中。如果能够摧毁毒枭的这一空运基地，摧毁这个基地，将对毒枭造成严重打击。

目标点有大概 10 到 20 个敌人。距基地以北大概 240 米处有一个小村落，这可能是基地的兵营所在地，有 8 到 10 人在周围巡逻。阿尔法小队这次会在基地西南方投入战斗，并且到达距离基地西侧约 180 米处的小山上，而查理小队会到达距离基地东侧约 150 米处的山上。他们会在我到达后前进并且控制基地的南部。

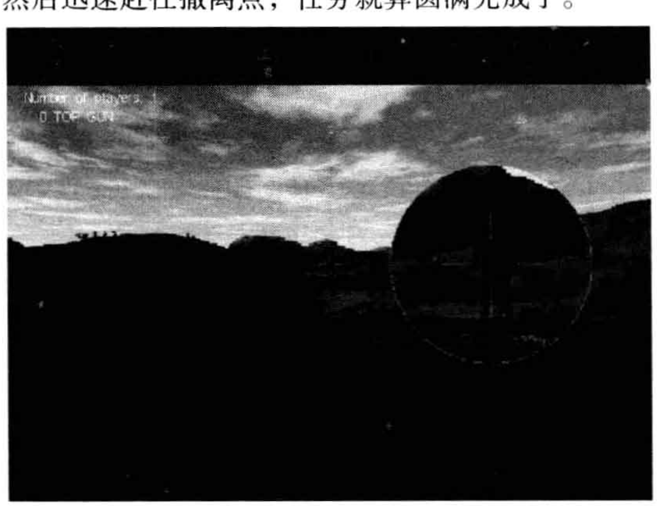
向南前进，沿行进点到达基地东北部的山脚下，绕过巡逻兵的视线，设法占领基地。

坏习惯（Bad habit）：

毒枭准备把他剩下的毒品和武器转移到一个更隐蔽的地区去。我的任务很简单：拦截车队并且消灭它们。

一个 20 到 30 人的武装力量正在沿车队行进路线巡逻，他们大都是两人一组。阿尔法小队和查理小队将在离车队 500 米的西北部空降，并且会设法阻拦车队的进程，为我赶到目的地争取时间，之后会掩护我的撤离。

从东南部一个小山出发，经过村子，迅速摆平附近巡逻的敌人，赶往西北方约 230 米处的小山，山脚下的路是车队的必经之处。在这里拦下车队（只要迅速将第一辆车摆平，整个车队就无法前进了—电脑真是弱智的可以），并且毁掉每一辆车，然后迅速赶往撤离点，任务就算圆满完成了。



假面舞会（Masquerade）：

毒枭被迫逃往他的隐秘据点，要捉住他，就必须找到据点的位置。一本密码簿里包含了有关据点位置的重要信息。我被指派渗透入敌人的那个基地，并且取回那本密码簿。

所有情报表明，目标地点一般只有 5－8 人守护，但是那个地区的敌人数目有 20 或者更多。在距基地的西北和西南约 700 米处各有一个村庄，那是敌人的军营。此次任务没有任何增援部队。

向东方行进，趁敌军巡逻兵走开时迅速穿过低谷，到达对面山脚，继续匍匐爬上去。干掉山头的两个傻瓜后，前行数米，发现了山脚下的营地。营地内有 6－7 人，偷偷地逐一干掉他们，在靠南边的棚子里面的桌子上找到了密码簿。翻过山头，直升机早就在那里了！

猎头人（Headhunter）：

我此次的任务是攻破毒枭的据点并且抓到他。

敌军大概有 20 到 30 人或更多的武装力量。阿尔法小队将在离据点以西 500 米处切入，查理小队会在据点西北 500 米处投入战斗。他们会消灭所有潜伏在山里的雇用兵狙击手。

我的切入点在据点以东 450 米处，然后沿行进点攻入据点。我由右边山脊匍匐前进，灭掉山顶三个巡逻兵，同时伏击山脚的敌人，三下五除二就迅速将他们消灭干净。然后就是下山冲进院中……在控制据点，抓住毒枭之后，直升机就来院子里接我了。

乍得（Chad）

出埃及记（Exodus）：

一个和国际恐怖组织－乍得国家解放阵线（CNLF），绑架了美国某石油公司的首席执行官。我执行这一任务的目标是解救被关在恐怖分子营地中的人质。

恐怖分子的两人巡逻队布满了整个营区。阿尔法小队将在离目标以西 700 米处空降，并在整个行动中掩护我。

我在距目标以南 700 米处着陆，先向左前方登上高地，再沿山脊前进。悄悄干掉山谷中巡逻的部队，继续前进，发现前方有一个大库房，里面空空如也。继续前进，目标点四周有大概 20 个左右的敌人，登上了营地以南偏西约 290 米处的一座较高的小山，消灭掉大概四分之一的恐怖分子。在冲进营地的过程中，摆平附近的其他残余力量。在营地的帐篷里并没有发现人质，总部指示：放弃任务，迅速撤离！

尘归尘（Dust to dust）：

联合指挥中心下达了摧毁 CNLF 通讯基地（C3）的命令。

阿尔法小队从基地以南大约 260 米的地方开始行动，掩护我进攻基地。

在基地西北约 640 米处切入，当到达第二个行进点时，受到了正南方以及东边山坡上敌人的袭击。继续前进，快到达第三个行进点时，又遭到了一帮敌人的袭击，消灭之，再前进少许，就可以看见基地了。消灭掉所有的敌人，炸毁通讯设施后，我得到了撤出的指令，远处传来了隆隆的直升机声，我撒开腿向那方向跑去……

腐尸（Carrion）：

此次任务是消灭车队并捕获指挥官。

切入点在车队出发的基地西边 200 米处，我必须隐蔽前行直到预定的埋伏点（还好我跑得快，差点就没赶上！），车队到来的时候，我先摆平了第一辆，使整个车队停止前进。然后我必须迅速消灭所有保卫车队的敌人，炸毁除了第二辆之外，其余所有车辆。任务完成，我也该开溜了——向撤离点冲啊！

蛇眼（Snake eyes）：

我的任务就是取得敌高级军官的笔记本电脑。

阿尔法小队将在营地东北方向约 150 米的地方切入，掩护我进入营地并摧毁敌人的机械化力量。当我取得笔记本电脑之后，他们还会掩护我撤退。

切入点在目标以西约 450 米处。按照预定的路线行进，快到第三个行进点时，耳边就传来了隆隆的马达声，解决了左前方过来的吉普车和前方约 100 米处的山腰上的两个小兵后，我继续前进，来到山口，营地已经进入了视线，冲进营地，干掉拦路的敌人，在东北角的帐篷里找到笔记本，撤离，任务就 OK 了。

铁锤（Metal hammer）：

联合指挥中心需要我摧毁 CNLF 的训练营地。

阿尔法小队将在目标东南方 715 米处切入，帮助清理建筑物顶上的敌人。查里小队将在目标东北方 550 米处切入，他们将从东侧面进攻敌人，并掩护我清理建筑物内的敌人。

在营地西南方约 560 米处着陆，向东北方向前进，在第二个行进点看见前方一个敌人的基地。前往第三个行进点的路上，消灭几个巡逻兵之后，再沿路前行。经过一段较长的路程，到达一个山隘，前方就是敌人的营地了。等阿尔法和查里小队消灭大部分营地中的敌人，我再搜索各个房屋，摆平房间里残余的敌人。在解决掉最后一个敌人后，任务结束。

句号（Full stop）：

联合指挥中心做出了拯救人质的计划，我的任务很简单：进入基地救出人质。

这一次又只有阿尔法小队来帮我，他们会在距目标地点西北约 230 米处着陆，但是只有在我救出人质后，他们才会展开行动，掩护我和人质的撤

离。

我的切入点在目标点东南部约 500 米处，沿山谷前进，消灭在路上遇到的敌人，在经过第一个行进点之后，遭到了北方山头上的暗堡及哨楼的攻击，伏击消灭掉可见的敌人，冲上前面的山头，清除周围山头上 13 个岗哨，冲下山坡，搞定守卫的敌人，在靠北边的一栋房屋中发现人质，救出人质后，迅速陪同他赶往撤离点，搞定。

印度尼西亚（Indonesia）

空降（Jump start）：

我的任务是消灭 IMT 的训练基地的所有敌人。

阿尔法小队将在距目标一公里的东南方介入，潜入敌人基地的东侧，对目标的东侧翼进行火力狙击。查理小队将在目标西南约 800 米的地区切入，从敌人的西面展开攻势。

干掉东北方向两个敌巡逻兵。沿路线爬上山头，解决哨楼上敌军，还没下山就看见了基地。冲进基地，消灭所有敌军之后，我收到了总部的信息：迅速撤离！我又一次圆满完成了任务。

幽灵（Spectre）：

总部决定派人奇袭 IMT 的司令部，希望能获取敌人用于情报目的的一台重要的膝上型电脑。

阿尔法及查理小队将分别从目标以东 770 米及目标西南 580 米处切入，在到达指定位置后，掩护我完成这一任务。

沿预定路线东侧的山脊匍匐前进，经过第三个行进点，发现敌人的一个暗堡，里面居然没有人。趴在暗堡边的树下，看清了整个基地的布局。阿尔法及查理小队开始行动了，我在他们的掩护下冲进营地，取得计算机。总部来电：迅速前往撤离地点，将会有直升飞机在那儿接我。

标枪（Javelin）：

IMT 正准备改装自己手头的几枚导弹，使之能够携带生物试剂。我的任务是渗透进入恐怖分子的基地，并摧毁他们的雷达和导弹发射架。

阿尔法小队和查理小队将分别在基地东部和西部切入，他们的是清除基地周围的巡逻兵，以便我能够顺利地到达进攻位置。

按照预定路线前进，登上前面的山坡，发现左前方有一个敌人的营地，有四个哨楼以及大概 15 个敌人。不惊动敌人，沿预定行进路线悄悄前进，躲开敌人哨兵的的视线。到达第四个行进点之后，发现了山谷里的雷达和导弹发射器。这时阿尔法和查理小队发动了进攻并引开敌人的注意力。目标点周围只有大概四个人守卫，我趁机干掉了他们，在炸毁两个目标后，任务完成。

二十一点（Blackjack）：

情报机关相信，IMT 是在进行一项恶毒的计划：他们准备在废墟处埋下一颗炸弹，用生物武器残害归来的村民。此次我的任务是：找到并且取回村庄附近的那颗炸弹。

炸弹被放置在村子附近的破庙中。阿尔法小队将在目标点东南约 870 米处着陆，他们将从西北侧进入村子，并且消灭那里的敌人。查理小队从村子以南约 770 米的地方切入，他们的任务是干掉在南侧巡逻的恐怖分子。

切入点在村子东北部约 430 米的地方，在我切入点的后方（东北方向）有两个巡逻的敌人，偏南方有四个。解决掉他们后继续前进。村庄里的敌人比较分散，在摆平所有的敌人之后，我开始四处寻找炸弹。原来炸弹就在第四个行进点的北侧靠北的那座塔下，取得炸弹就顺利完成任务了。

安全通道（Safe passage）：

为了表示自己不会被 IMT 的恐怖活动所吓倒，总统决定到特别行动地区做一次视察，我的任务是在印尼总统视察期间对他进行保护。

按计划我会在 Telukbatang 市的西北部与总统的车队会合，如果车队受到攻击，我被授权消灭一切进攻者。车队前行不远就受到大批恐怖分子的攻击，人数大概在 20－30 左右。随行的印尼豆腐军很快就被消灭干净，本次任务就完成了。

停工（Shutdown）：

高空侦察发现了在两个城市之间的 IMT 基地之一。我的任务是消灭基地里所有的武装力量。

阿尔法小队将会在目标以东 610 米处就位，他们的任务是消灭东部山区中所有巡逻的敌人，然后然将掩护我攻击基地。查理小队将在西南 690 米处切入，他们将摆平西侧的敌人，然后协助我的作战。

我在目标以北 380 米处着陆，没走多远就传来了阿尔法小队牺牲的消息。不久，查理小队也全军覆没，只好再做一次兰博了。冷静、反应迅速和熟练的作战技巧使我消灭了基地里面所有的敌人，经

过对基地四周仔细的搜索，终于解决掉了藏在基地东部山后的敌人，完成任务。

锁定（Lockdown）：

此次任务：捉住恐怖分子基地里的首领。

阿尔法和查理小队将分别在目标东北和西南700米的地方进入战场，他们的任务是消灭基地周围的巡逻兵，并且掩护我的进攻。

由着陆点向前爬上山坡，干掉前方巡逻兵，枪声引来了左前方的6、7个敌人，在阿尔法小队的协助下，很轻易的就被我摆平。趴在高地上用狙击步枪可以消灭基地中大部分敌人，冲进基地，扫清剩下的恐怖分子，在基地西边的一栋房子里有个不拿枪的家伙，大概就是首领了吧？我试着走近他，音乐响起，任务完成。

核爆中心（Ground Zero）：

一个装有生物试剂的箱子放在New Guinea的一个基地里。这次的任务是：去那个基地取回保藏试剂的箱子。

我的增援仍是阿尔法小队和查理小队，阿尔法将在目标东北约一公里处着陆，他们的任务是掩护我的左翼，协助我进攻和撤出。查理小队的切入点是目标以南约580米处，他们负责搞定南部巡逻的敌人。

从出发点前行到前方的山上，登上右边那个较高的山头。观察了一阵，发现山下那十二个巡逻兵的路线是非常固定的，一直在绕一个很大的圈子，通过伏击干掉了这伙人，并且还搞定了几个岗楼和碉堡里的敌人。绕了个大圈子，从基地的东侧进入，杀掉驻守在里面的家伙，最后我在南边靠东的一栋小木屋里的桌子上找到了印有“生化危险品”(Biohazard）字样的试剂箱。跑到直升机旁，大功告成。

乌兹别克斯坦（Uzbekistan）

人首狮身（Manticore）：

由于乌兹别克斯坦人民生活水平持续恶化，一位铁腕将军趁机领导生活艰苦的人民发动了叛乱。美国和俄罗斯各提供了一个机械化师去帮助政府(多管闲事！)。

敌人的SA2导弹部署在Kenges附近的群山峻岭之中。联盟司令部命令必须尽快破坏敌人的SAM雷达站，使SA2失去作用；从而发挥我们的空中优势。这次任务的目的是渗入敌人后方，摧毁敌人人的雷达车。

阿尔法小队将从我西边大约320米处向东南切入到一个可俯瞰目标的山顶，开始发动牵制性进攻。

我在距目标450左右切入后，向峡谷西边的高地前进，杀死4个巡逻兵，再把导弹基地旁的敌人尽可能的干光。之后继续向北前进，把雷达车附近的敌人消灭光。炸掉雷达车后，按既定路线撤离，回有直升机前来接应。但注意，在撤离点附近还有4名巡逻兵，千万不要乐极生悲！

大黑乌鸦（RAVEN）

在Kungrad附近地区发现了由反叛军第二号人物亲自坐镇的指挥中心。我的任务就是去占领这基地，但不能破坏任何设备。

阿尔法小队和查理小队将在你的西边切入，向东北放前进，进攻敌人综合防御的西南角。

偏离既定路线向东走，爬上较高的土垒，远远干掉视野中的敌人。再向前挺进时，阿尔法小队和查理小队从敌人西南角发起的进攻将吸引基地内敌人的全部注意力。绕到基地的东面，干掉4个巡逻兵后，进入基地。用刀子和无声手枪像捏蚂蚁一样，把毫无防备的敌人一个个的消灭。当最后一个敌人死在我的刀下时，我可以喝庆功酒了。

回力棒（Boomerang）

我军的一个直升机侦察小队在Beruni附近地区失事，机组成员被叛军俘虏，这次的任务是：营救俘虏。记住，战俘“一个都不能少”！

这一次阿尔法小队和查理小队将在你进行营救行动时后，分别从东南、西南两个方向对敌人发起牵制性进攻。

小心的爬山西北方的山上，灭了在眼前的十几个敌人。然后远眺对峰，干掉了望台上的狙击手。接下来，发动狙击，使得敌人损失近七成兵力。阿尔法小队和查理小队已几乎把所有残余的敌军消灭殆尽；领我们回家的直升机也已到达。一切尚算顺利！

废物堆积场（Junkyard）

如果摧毁敌人的供应站，他们的雷达和通讯联络系统将陷入瘫痪状态。

查理小队将在我的东南角切入，向西行至CP三角洲与我汇合，与我一起进攻基地。



一开始我处在三面环山（爬不上去）的区域中，前方有十几个巡逻兵，怎么办？拼了！趁着夜色，卧倒在地，一阵“乱枪”，差不多都能干掉。接着，爬上西北方的高地，狙击基地中敌人。将敌人消灭得差不多时，开进基地，把房子西边的两个换能器和一座电力塔炸掉。OK！

神像（Juggernaut）

大量的反叛军护卫队正在通过 Ushsay 附近的峡谷，我被派去拦截并摧毁敌人的装甲和运输混编车队。命令要求不许车队有漏网之鱼！

阿尔法小队将在我空降点西北约 200 米远的一座小山上降落。他们将搜索扫除我预定埋伏点西边公路附近的敌人，并沿着公路向东与我汇合在埋伏点。在这次任务中，我被允许两次呼叫炮兵团支援，这可是天大的恩赐啊！

进入战场，来到高山附近，干掉山上的一个守卫和附近的六个巡逻兵以及远处的狙击手之后，我就架起了 Laser 等待车队的到来。当敌人车队一出现，我就锁定首辆军车，呼叫炮兵团。不久，随着一声爆响，车队停了下来。冲向车队炸光他们，任务胜利完成。

铜头（Copperhead）

我军一架侦察机发生事故坠毁，飞机上橘色侦察盒可能被敌人所获取，我的任务是去寻找并取回被击落 F－18 上的橘色盒。

阿尔法小队从北面离坠落点约 500 米处切入，向坠落点挺进，杀死沿途接触到的所有敌军。

飞机的坠毁点就在离我的切入点不远的山坳中的一条沟里，橘色盒就在飞机边。趁着敌人正于阿尔法小队激战，沿预定路线前进，干掉飞机附近的敌人。取了盒子之后，绕到撤离点附近敌人身后，杀光所有能攻击撤离点的敌人。

秃鹫（condor）

发现了一个敌直升机机场，从位置上看这个机场很适合我军使用噢！因此，司令部派我去执行占领机场这一当前最紧迫的任务。

阿尔法小队将被送到机场东边 290 米处，他们将在此等我与之汇合。我们一起向西行 65 米后，阿尔法小队将在山脊上建立一个临时阵地，为我进入基地提供火力掩护。前行干掉所有敌人和直升飞机，任务结束。

黑寡妇（Black widow）

直升机把我送到机场北边约 1085 米处，我按预定路线前进，顺手干掉不远处的几个巡逻兵。爬上离降落点不远的小山头，刚干掉机场内了望塔的狙击手，敌人的瞪羚直升机就向我飞了过来。稍有些紧张我不禁抓紧 M－4 一阵狂扫，不想直升机就一枪未发就坠入了山谷（别是假冒伪劣产品吧）。背上枪，继续向西与阿尔法小队汇合，爬上山脊向机场内开展狙击。不久就会有巡逻兵向山下找了过来，于是我就一枪一个。最后走进基地去消灭残余叛军，完成任务。

菱形斑纹（diamondback）

反叛军在吉尔吉斯斯坦附近地区不断得到大量的国外物资援助，为了阻止这种行为的发生，特种部队奉命消灭他们提供物资援助的车队。

阿尔法小队将切入距十字路口 610 米处，沿着公路向西南前进，以支援我的行动。

一开始，我刚刚走了两步，发现车队路线的末端几乎都有人防守，我决定从东边绕过去。当到达最东头，干掉一个防守的敌人，在解决闻声而来的四个巡逻兵后，就可以抽根烟，静静的等运输车队前来送死了。埋伏好干掉车队后，任务结束。

野猫（wildcat）

被包围的叛军发动了一场试图攻占首都塔什干的战争，特种部队司令部认为除了我没有人能完成这一艰巨的任务。

阿尔法小队将切入目标 Lee 东南方大约 325 米处，他们将向西北方进发，在我展开攻击后提供火力掩护。

黑寡妇直升机把我送到敌人阵地东北约 270 米处的一个山谷里。先向西北行进约 65 米，到达一高地，狙击对岸可见的敌人。再绕到西面无人看守处渡河，来到阵地西侧的一个山头上，消灭了大多数敌人。接下来，搜索所有敌人并消灭之，任务完成！

科达克（kodiak）

反叛的将军和他的手下正准备秘密逃亡国外，乌兹别克斯坦总统坚持要求盟军阻止将军逃亡，我的任务是去攻击并摧毁敌人残余的核心精锐分子，拿回公文包。

阿尔法一号和查理一号将被送往将军驻地南边大约 450m 处，他们将向东北出发，杀死遇上的所有敌人。

当我一到达降落地点，向西北方走不两步，上到紧贴着山的一个小高地，消灭视野内所有狙击手

和敌军部队。趁着敌人正与阿尔法一号和查理一号交战，爬到山脊的最高峰，杀光所有可见敌人。冲进将军所在帐篷，一枪将其击毙，取了桌子上白色的公事包。不过关！

新地岛（Novoya Zemlya）

猛禽（birds of fray）

目前我们所有的直升机武装力量都是通过水路由船只运送的，并以船只为基地进行战斗。但是随着冬季的到来，冰封的水面给我们的船只带来了很大的问题。为了进一步作战的需要，联合指挥中心确定了夺取敌人现有直升机基地的作战计划。我的任务是控制敌人的机场及其附近的指挥中心。

我是从一条狭窄的山间小道进入这个白雪覆盖的世界的。无暇欣赏眼前的美景，右边山上传来冷枪声。我不敢冒险从山谷的指示路线前进，匍匐着上了右方山头。轻松干掉敌人的巡逻队后，把榴弹射入前面的两个暗堡，趴下来，从容不迫的消灭对面山上的狙击手。下山，一架直升机刚起飞就被我轰了下来。这时，阿尔法和查理小队开始了进攻，迅速消灭敌人后，翻过小雪丘，来到最后一个目标点。干掉楼前和楼顶的敌人，我冲进了基地。突然两粒子弹射到了我前面－－大楼后面还有人！消灭他们，任务完成。

闪电（Chain lightning）

敌人部署的 SAM 导弹基地使我们在前线的空军损失惨重，情报部门通过卫星确定了敌人导弹基地的具体位置。我被派去摧毁这一导弹基地。

进入视野的是一个山间平地。我绕到西北方的小山丘后面，搞掉了敌人的一个据点，并趁早消灭了从东北方赶来支援的巡逻队。穿过盆地，前面出现了一个暗堡，用枪放倒了守在外面的两个敌人，扔一枚手雷进去，爆炸声后就是敌人的惨叫。继续前行到峡口，我发现北面的敌人很多。占领南边的高地后，我在查理和阿尔法的配合下很快消灭了他们。剩下的敌人不多了，我用激光制导武器炸掉目标点 4 和 5 的导弹发射架，赶到接应点，大功就告成了。

奇袭（Rapid strike）

由于地形的制约以及敌人的顽抗，我们的行动进程受到了阻滞，情报部门确定了敌人的数个指挥中心的位置，联合指挥中心派出数个小队分别摧毁敌人的各个设施。我的任务是铲平敌人其中一个指挥中心，并且消灭里面的一切反抗力量。

战斗仍然在白雪皑皑的山区进行。从地图上看，敌人主要集中在第三个目标点。按指示路线，我迅速占领了敌方据点南方的山崖。居高临下，敌人基地一览无余。我架起榴弹炮，一阵狂轰滥炸后，股股黑烟升起。我和查理，阿尔法冲进指挥中心，消灭了剩下的敌人。

蝎子（Scorpion）

敌人的武装直升机影响着我们的进攻计划。此次我的任务是摧毁敌人的空军基地，使敌人丧失制空能力。

在切入点我看到右前方有一岗哨，有两队敌人在巡逻，冲下去用手枪灭掉岗楼上那人，进车棚炸毁里面的直升机。这时另一架直升机偷袭，在屋后用榴弹击落它。继续向前发现导弹发射架，周围有三个敌人。我在远处干掉那三个人后，跑过去毁掉导弹发射架。在爬到目标点五和六之间的山头后，我很轻松地把四个暗堡里的敌人搞掉。到达目标点六后，翻过一个小山头后，见到了黑寡妇直升机。小心干掉山腰处的敌人，完事了！

雪盲（Snow Blind）

敌人已经被分为两半，我们必须进一步切断他们相互之间，以及与外界的联系。于是我又踏上了摧毁敌人卫星地面站的征程。

战斗开始后，我占据了前面的小山头。一场恶战，歼灭了来攻的十来个敌人。惊魂稍定的我，靠着雪地的掩护，穿过西方的小平原。消灭靠近的几个敌人，我冲上了右边的山脊。刚想喘一口气，却发现形势不容乐观——我腹背受敌。小心翼翼匍匐着爬上了山脊的最高点，先消灭了背后的巡逻兵，再用我出色的枪法干掉了对面山上的敌人。剩下的事就容易多了。用手雷下一个山头暗堡里的敌人，炸掉暗堡上面的卫星地面接受器。赶到接应点，正好黑寡妇直升机向我迎来。

坠落之神（Fallen Angels）

空中作战行动近期有所增长，联合指挥中心的战斗援救最高指挥部命令所有部门的特种兵都要参加可能的救援行动。这回轮到了我们 Bravo 小队－－本次的任务是营救因直升机失事而困在敌占区的人员。

一接到直升机失事的消息后，我就赶向失事地

点。由于指示路线上有大量敌人，我绕上了左边的山坡，出其不意地从侧面消灭了他们。救人心切的我抛开后面的大堆敌人，赶向目标点 4，在西边找到了坠毁的直升机。由于耽搁时间太久，两个飞行员已有一名牺牲。在阿尔法和查理小队的掩护下，我和另一名飞行员奔向接应点，等候在那里的黑寡妇直升机带我们安全撤离。

旋风（Whirlwind）

我们的地面部队正日夜兼程赶去消灭一股反抗势力，决不能让敌人的增援影响大部队的作战。我这次的任务很明确——毁掉敌人的前哨，灭掉所有的敌人。

卧在悬崖边上，狙击南部建筑群楼顶、楼角和楼前空地上放哨的士兵，并顺手干掉了远方山上的巡逻小分队。我沿着山脊绕到北面两栋楼后。匍匐向西爬到东北方向的楼后，悄悄从窗口扔进两枚手雷，随之而来的是两声惨叫（嘿嘿，轻松搞定了!）。楼之间的空地上停着两辆重装甲车，我射出两枚榴弹炮，剧烈的爆炸同时带走了守车哨兵的小命。然后我故伎重施，消灭了西北边楼里的两个傻瓜。墙上突然溅起了火花，我猛一转身——原来前面车棚里躲着好几个敌人！摆平他们，用榴弹射入目标哨楼中。炸掉中间那个直升机坪边的油桶，随着一声惨叫，所有敌人都已消灭，本次任务完成。

潘多拉的盒子（Pandora's box）

敌人叫嚣说如果我们不停止一切进攻行动，他们将向俄联邦和阿拉斯加发射核导弹。我们的情报部门还无法确定敌人核武器的部署地点。唯今之计就是夺取敌人藏有导弹发射目标和发射密码的膝上电脑，延缓敌人的行动。我此次必须从敌人基地取得那台电脑。

直升机将我运到了离目标 450 米处的一个山梁上。先消灭东边山头的三个巡逻兵，接着在山头上消灭掉前方的大部分敌人。冲下山坡，接近基地，干掉楼边平房里的敌人，绕过去摆平躲在楼角的四个敌人，在第二层楼的桌上得到电脑。靠阿尔法和查理的掩护，我向西北方向撤离。在第四行进点边的高地又干掉了一批敌人，然后沿山梁向东，绕到直升机坪。在消灭旁边的两个敌人之后，我跳上直升机，离开了这是非之地。

暴风追击（Storm Chaser）

今天，海军截获了一批敌人用于核武器发射的电子装置，据卫星探测，情报部门确定了其它装置的位置。本次任务就是毁掉敌人剩下的核武器发射装置的电子元件。

我先灭掉南边的敌人，再往西走，占领前面的高地，就可以在敌人毫无察觉条件下清楚地观察谷地的敌情。我不慌不忙地歼灭屋顶和地堡里的敌人后，冲下山坡，绕到车棚旁，经过一阵火拼，敌人所剩无几。找到藏着两个印有核标志的箱子的仓库，小心地干掉周围守卫的敌人，炸掉箱子，第一项任务完成。然后向另一个谷地前进，卧在谷地西边的山头上，轻易的消灭所有敌人，这时黑寡妇直升机赶到，任务结束。

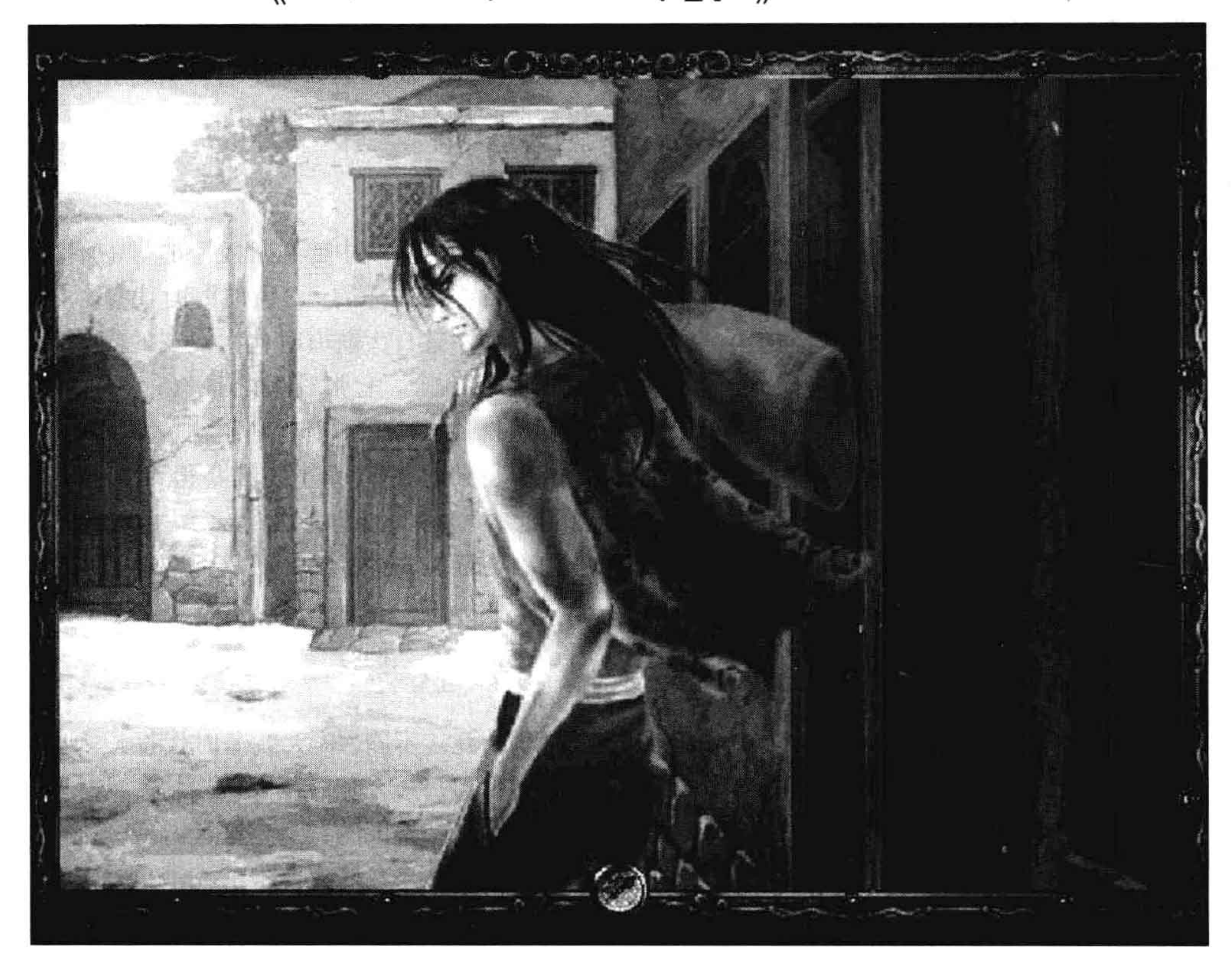
雪狐（Snow Fox）

敌人的大部分武装都已被摧毁，情报显示敌人的指挥官带领最后一小撮力量准备发射核武器。总部命令：占领敌人藏有核武器的补给基地，不给敌人任何机会。

我绕过东边的山头，在一个小山坳处埋伏，用一流的枪法把分散在周围山上的巡逻兵一一干掉，然后向建筑群出发。消灭屋子里的人，往东绕道屋后，消灭屋顶的哨兵，向前冲去。车后有一个可恶的家伙，被我从身后干掉。再小心翼翼的撂倒车棚里的那个，再向车棚旁边的圆顶屋抄过去，上面印有核辐射标志的箱子就在里面等我－－当然还有数个负隅顽抗的敌人。我在门口和窗户处用手枪轻松摆平了他们。按照上头的命令，绝对不能损伤那个神秘的箱子。于是我前往旁边的那两栋楼房，先用手雷炸光一层的敌人，然后再消灭楼上的敌人，呵呵，任务总还算顺利完成了！

集财富和探险游戏精华于一身——

《大航海时代Ⅳ》攻略



发财是每个人的梦想，把闪闪发光的金子当石头扔了的人不多，可是现实之中想成为富翁有点太难了。于是，大家只好“富贵梦中求”，靠电脑游戏实现一下自己的发财梦了。但早期的《大富翁》等都是小把戏，仅仅是按按键盘，有点太简单了。这个时候，《大航海时代》应运而出，不仅能让你实现全球首富的梦想，还能让你顺便探一探险，领略一下世界各地的风土人情，最后还会过一把世界霸主的瘾！可以说，好事都齐了！所以，游戏一出来就成为经典，到现在已经发展到第四代。

《大航海Ⅳ》的画面更优美，近乎油画特质，人物动画效果明显，一些遗迹图更是做得气势恢宏，美不胜收。从画面质量来说，美轮美奂，近乎完美，单凭这一点，许多游戏迷就心甘情愿地陪它度过一段长夜未眠的生活，更不用说其中极酷的人物造形和极其精致的细节美工设计。

《大航海Ⅳ》的另一改进是按民族特色设定各个区域的经商和探险风格，注重不同地区经商的不同特色。但对各地的风土人情关注得还是不够，音乐也不够激烈，不过其战术和战斗界面却更精彩了。到底怎样，你亲自试一试吧！

第一篇　新手指导



游戏总览

《大航海时代Ⅳ》在风格上又向Ⅱ代回归，重新出现了剧情模式，但保留了Ⅲ代的各种遗迹动画，并且气势更加宏大。在画面质量方面，港口内的画面近乎完美，称得上是美轮美奂，十分养眼，其美工设计是电脑游戏中比较出色的。



另外，《大航海时代Ⅳ》的海上画面首次加入了地球曲面的效果，不过看上去像是在一只圆桶上航行。航海画面上也第一次出现了船队的形象，不再是一只小船飘啊飘的了，但给人的感觉并不好，船队好象是一条蛇在海上游行。

音乐方面，游戏的配乐虽然优美，但各地的民族音乐因素太少，对各个地域的风土人情表现得不够充分。而且音乐过于柔化，圆舞曲的味道太浓，听后感觉太温情了些，少了些《斗牛士之歌》之类的奋发激昂之气，不太适合探险、征战的氛围。

人物剧情介绍

不要担心寂寞，游戏的主角一共有四位：拉斐尔是一名葡萄牙航海家，而赫德拉姆是瑞典的私家舰队提督，莉璐则是一位荷兰商人，李华梅是中国的巾帼英雄。拉斐尔、赫德拉姆两人一个英俊潇洒，一个风流倜傥，莉璐和李华梅则是春兰秋菊，各擅胜场，都是绝色佳人，四人组合是典型的才子配佳人，可谓绝配！

这四个人都“怀着伟大的目标”参加航海。拉斐尔是一个年轻而又未经磨炼的小嫩哥，为了追慕昔日葡萄牙航海家和探险家的光荣，在亲友的怂恿下毅然出海；而赫德拉姆是刚刚再次独立的瑞典的海军舰队的提督，为了建立世界最强的海军而奋斗；荷兰的莉璐的目的就是扩大贸易，振兴自己的母国；而中国的李华梅则是痛感朝廷无能，所以自组舰队抵御海寇！够酷吧！

通关目的

不过虽然游戏中的主角航海的目的不一，但其通关条件都是一样的，《大航海时代Ⅳ》中加入了一个传说：昔日大航海时代大发现的辉煌时期，有几位贤者搞出了七张霸者之证（一个海域一个），谁要是得到了这七张霸者之证就是真正的世界海域的霸者！！！通关的条件就是要得到这七张霸者之证！！！

有了舰队司令，当然还有他们的助手，那就是众多的航海士们，否则舰队司令本事再大，也不能自己玩啊！让我们看看《大航海时代Ⅳ》中的航海士如何：

与前几代不同，《大航海时代Ⅳ》中航海士不是很多，但每个人背后都有一段精彩的故事，都有更强的性格和不同的背景，这让游戏一下子有趣了许多！他们多呆在航海图上的大港口，出于不同的目的而加入到航海中来。更精彩的是，特定的航海士在特定的港口会发生不同的剧情，到了那个港口，剧情就会发生，会诱发一些特定的道具情报。如在伦敦收到一开始加入的老航海士的孙女后，在西班牙塞维利亚的酒场就会遇到一个谜之老人，说她像以前的红发女海盗，就提供了红发海盗的宝剑的情报……剧情发生后，航海士才会加入。



最绝的是，这些航海士都有武林怪侠的癖性，性格有点古怪，但却身怀绝技。他们有的精于剑

术，是白刃战和单挑时的杀手；有的是木工高手，对修理船只在行，可以让舰队在海战后不必靠港就可以修理船只；有的擅长医术，拿手绝活是在航海中治疗船员的伤员和疾病；有的则有惊人的洞察力，作为参谋，能够在陌生海域宿泊几天后就能得到该海域势力的情报。因此，这些高手是都贤相良将，是你的航海帝国必不可少的帮手，要不遗余力地搜寻，多多益善！

船只界面及指令介绍

这次最富特色的改变是船只的甲板画面，不仅变得美观，而且更容易操作。

在甲板画面中，一艘船被分为各个部位和各个舱室，船员要被分配在不同的舱室工作。特别是航海士，不同的航海士有不同的特长，分配在相应的舱位，往往会事半功倍，无往而不利，所以马虎不得！！！

人员配备方法，先选取画面右方的航海士，这时候画面左方的各个舱室，只要是这个航海士可以胜任的就会出现绿框，选准一个点取即可。此外，还可以直接点取舱位，这时舰长会提示胜任此职的航海士。

下面介绍一下各个舱室、对应配备的船员、功能和对海员能力的要求：

舱室	职务	效果或要求	对海员的要求
舰长室	舰长	旗舰，配备测量士能自动航行	隶属舰的海员，统率力在160以上效果较好
副官室	副官	配备以后，在港口的同业工会会增加。发送外交文书指令进行外交，可以缓解长期航行引起的水手不满	说服力较高，越容易成功
参谋室	参谋	配备以后，在港口的酒馆增加“确定计划”指令，用来搞破坏活动，另外在陌生海域宿泊几天后就能得到该海域势力的情报	洞察力高 谋略术
主计室	主计长	买卖交易，讨价还价	会计术
礼拜室	宣教士	缓解水手的不满，买一定的货物后，去其他港口的广场会有“交易品分配”的指令，使用后能在该港口制造流行趋势	说服力
木材室	船木工	修理船只，海战或风暴后自行修理，不用寄港	测量术
医务室	船医	治疗伤员、患病的海员及水手	观察力
厨房	调理长	能够节约水和粮食，可以让水手的疲劳度不容易上升	命中力
饲养室	饲养员	饲育牲畜，生产粮食，使食粮消耗减少，对水的消耗没有影响	命中力
单人房	任意海员	身体不适的海员休憩的场所，可让生病的海员早日康复	
娱乐室	任意海员	海员娱乐的场所，能降低水手疲劳度，让生病的海员早日康复	
测量	测量士	测量船只的航行速度，配合船长进行自动航行	测量术



船舵	操舵手	让航船速度更快，转向更容易	操船术
甲板	甲板要员	甲板保持清洁，不容易产生老鼠，但水手容易疲劳	生命力
了望台	了望员	扩大视野，发现补给港口，探索宝物	观察力
桅杆	操帆手	让航船速度更快，转向更容易	操船术
水兵室	冲锋队长	单挑高手，白刃战容易获胜	剑击术
武装炮台	炮击手	炮击命中力提高	命中力
物资仓库		水和食粮的舱位	物质和货物终于分开了，不必再为分配二者的比例发愁了
货物仓库		货物的舱位	



港口界面及指令介绍

酒馆

★ 独饮一杯：可以得到附近港口或流行的情报。若在大港有酒吧女，一定不要放过，她们个个漂亮，和她们套套近乎，她们会告诉你她最想要的东西，不过是女性的一点小渴望，搞到后给她们，就会从她们嘴中得知该港口宝物正确的经纬度，而不是大致的方向。真是一本万利的好买卖！

★ 请喝酒：得到该海域势力舰队的情报，如在那个港口，去向如何。还会告诉你一些补给港的经纬度。

★ 雇用水手：缺水手时招募水手

★ 制定计划：配备参谋后出现该指令。

★ 舰队诱导：放出假情报，诱导敌方舰队至你所指定的位置。

★ 伪书制作：制造假文书，挑拨同一海域内两个势力间的关系。

★ 谣言：谣言，降低对方港口的占有度。

★ 收买：收买对方港口。



同业工会

★ 宝物买入

★ 宝物卖出

★ 交涉文书的发送：配备副官后出现该指令，内容有几种。

●亲善交欢：提高与对方势力的友好度。

●协定缔结：与对方势力联手对付第三方势力。

●宣战布告：宣布和对方势力交战。

●停战：宣布和对方势力停战。

●威压：拿到“霸者之证”后出现该指令，促使对方舰队归顺，每月交纳所持金的 1%，但是你仍然不能自动移动舰队的航路。

★ 另外有时这里会提供一些任务，如追捕逃犯、抓违约商人等，不过没有时间限制。这些任务的情报可以利用酒场的酒指令得到。

旅馆

★ 住宿一日：休息一天，恢复体力。

★ 连续住宿：连续休息 3 天、10 天或 30 天，恢复体力，调整部署。

★ 此外，配备参谋，在陌生海域宿泊几天后就能得到该海域势力的情报。

交易所：

★ 交易：买卖特产品

★ 商业投资：投资商业，提高己方对该港的占有度，提高该港的发展度。

★ 市场情报：市场行情。一攫千金!!!

王宫

★ 契约：与该港的领主签订契约，只有签订契约后，你才能在此港进行交易，才可提高对该港的占有度。同时，签约后你才能开辟固定航路，才可

以利用自动移动的指令方便地在港口之间移动。

★ 军事投资：投资军事，提高该港的武装度，这样港口在被敌方舰队炮击时才能挺住。港口武装度达到 9999 时，根本就不必担心会被攻陷，那才真是易守难攻呢!!!

广场

一些剧情或者任务需要来的地方，有时可以得到有关流行的情报。如果配备了牧师，买了一点特产后，到某些港口会出现“交易品发放”的指令，等于是新品发布会，用来制造特产的流行。



造船厂

航海吗，自然离不开造船厂。指令最多，最为有用，需要一一细细道来。

★ 购买：买船

★ 卖出：卖船

★ 修理：修船

★ 改造：有多项指令：

● 桅杆：船帆改造，三角帆改四角帆或加减帆等

● 追加装备，有许多选项：

船首帆：船首帆追加

装甲：装甲追加

舱室：舱室追加

舰首炮：舰首炮追加

舰尾炮：舰尾炮追加

撞角：在船头包铁，用来撞击敌船，有时双方旗舰迎头相撞，可以一击必杀!

船尾帆：船尾帆追加

● 船舱改造：改造包括水手室、武装炮台、物资仓库、货物仓库等，每只船水手室和武装炮台最多四个，货物仓库最多五个，物资仓库不限。

● 担当室改造：对旗舰有效，增加或去除某些担当室（指：材木、参谋、礼拜、主计的舱室）

● 船舱的复制：可称为舱室配备的拷贝，先选改造好的船，再选要拷贝的船执行后，两艘船的舱室配备就会相同。这可是利民之举，大大方便了对船的改造。

● 大炮购入

● 船名变更

★ 船坞：有多项指令；

● 交换船舶：船只寄存港口或取出。

● 任命舰长

● 变更队列：改变各船的队列位置。

● 组成地方舰队：这也是这代游戏的新特色，当游戏进行到一定时间后（有了一定的势力值），你就可以编成地方舰队了。地方舰队的用处：

海域委任：配备舰长，他会在该海域进行贸易给你赚钱。统率力高的舰长效率高。

警戒：在指定位置攻击遇到的敌方舰队。

进港：特定的舰长特定的港口，会引发特定的剧情，从而得到一些宝物的情报。

攻击城市：攻击指定的敌方港口。

提示：

地方舰队建立条件是：

1. 100000 元钱以上。

2. 主角势力值大等于 4000 以上。

3. 主角等级大等于 40 级。

4. 到每个港口的造船厂的船坞去选择。

5. 随行海员至少有一个人以上等级大等于 40 级（西恩不算在内）。

● 地方舰队编成

● 地方舰队旗舰变更

● 地方舰队解散



码头

★ 出港：有两种方式。

●手控航海

●自动移动。配备好测量士后，如果航路已经通了，也就是起始港口和终点港口都已签订了买卖契约，那么航路就会变红，可以采用自动航行的方法移动，这样又快又省力。但是如果起始港口和终点港口之间还有港口，也须是契约港。

★ 补给：有多项选择，跟在商店买东西一样方便，没必要教了吧!

★ 船坞：与造船厂的指令相同，不再重复。



第二篇　赚钱大法

原始积累

好啦，让我们来开始这第一课。扬帆远航最基本的条件嘛，自然是充足的资金了。如果没有够多的金币作为后盾，那我劝你还是老老实实的在家呆着吧，航海？别做梦了!!!

想通了？ok，我们先来赚钱。事实上，在大航海的时代里，海上贸易是相当发达的，这是一个机遇与挑战并存的时代，只要你不傻，有一个足够灵活的脑袋瓜子，想赚钱，甚至要富甲天下，都不是一件难事。



在游戏里，赚钱的方法有许多。最常用的，就是利用不同港口间的物价差，不停地“倒买倒卖”。当然这种贸易也是有技巧的。首先，盯着航海图仔细研究一下，然后挑选两个距离不要太远的港口。选好目标后，最好先对这两个港进行先期商业投资。一来嘛，取得并扩大在这两个港的占有率，要知道如果你没有占有率，人家政府可是不会让你做生意的！二来嘛，通过投资，把这两个港口搞得繁荣一点，这样交易所里的货物不论从种类、数量，还是质量上，都会有显著的提高。

好了，投了这么多钱，你一定很心疼吧，现在是连本带利收回来的时候了！先去交易所，调查一下物价情报，看准两个港口之间买进、卖出价格差异最大的几种货物，然后在这两个港口间来回地做生意，买货，航行，卖货；买货，航行，再卖货……经过无数次的这种机械式的运作后，你一定已经小小的发了一笔了，可是问题也随之出现了，经过前段时间的投资和交易，这两个港口交易所里货物的标价呈直线上升状，而你货物的卖出价格则呈直线下降状态，这一来一往，你的利润率就大大下降了，怎么办呢？



哼，真是无商不奸！他们狠，我们当然要想出更狠的办法！首先，经过前一段时间的航海后，你手底下最初的那几个航海士一定已经长了几级了，快去看看他们的资料，找一位会计术最高的航海士，任命他当会计长，嘿嘿，以后就可以跟交易所的老板们砍价了，会计长的会计术越高，价格砍得越狠，以后有机会，你再给他找些可以增长“会计术”的宝物来，那你就更赚了！

既然在差价上无法取胜，我们就来个薄利多销吧！去造船厂多买些物美廉价的小型交易用船，再改造船舱，将“货物仓库”加到满（5个）。这样一来，你每次的交易量可以增加到25个货物单位（5艘船），虽然单位货物的利润虽然下来了，但是这一次航行总的利润还是有保障的。

再这样老鼠搬家样地度过一段时间后，你会发现，尽管已经采取了一系列的措施，但是现在每次交易的利润率实在已经惨不忍睹了，几乎是赔本赚吆喝了，再这样下去，别说成为霸主，连小瘪三都快做不成了！俗话说，“树挪死，人挪活”，看看自己的钱袋，已经开始发鼓了，好吧，再去找两个像这样的港口，重新演绎一段这样的“生意”吧！

需要注意的是，在最初的这段苦苦攒钱的日子里，你最好先不要招惹敌对的势力，刘伯温说得好，“深挖洞，广积粮，缓称王”嘛。等你钱够多了，腰杆子够硬了，你再去吞并别的势力，然后继续在新的港口间赚钱……

在反复交易的过程中，经常会出现某个港口开

始流行一种商品的情况，你可以调查一下，如果附近的港口正好有这种商品卖，就赶快去买，然后不断地在这个港口倾销这种流行品，直到流行结束为止，这时候赚的钱可是平时的好几倍呦!!!



当你已经成为一个百万、千万富翁（游戏里资金的上限是一亿金币，嘿嘿……）时，你很可能已经扫平了这片海域，准备向其他海域进军了。这时候，你不妨挑选一个得力的航海士，给他配备一只新的舰队，作为这片海域的分支舰队，再划拨些资金给他，这样，以后分支舰队会源源不断的帮你赚钱，你就踏踏实实地去探险、战斗吧！最后要提醒你的是，虽然大多数情况下分支舰队会帮你赚钱，但是如果你用人不当，派了一个“败家子”去掌管分支舰队，那后果会是＊·#￥%＊……

经商总论

此代游戏的赚钱方法似乎只有4种，分别是贸易、出租宝物、独占城市、属下舰队的收益。俗话说“万事开头难”。在贸易中，你只能凭借在开始时所拥有的一艘小帆船，在各个城市之间不停地进行交易。首先你要去王宫或总督府签定贸易合同，取得在这个城市从事贸易的权利，然后就要看你的经济头脑了，能否在现有的金钱基础上使自己成为本海域，乃至世界七海的富翁。在这里，有一些做贸易的经验可以借鉴：

第一，在航海图中，找出一个与你所在城市最近的城市作为往返对象，省时省力；

第二，去交易所中趸一批当地的特产，最好一样买一个，保险一点；

第三，扬帆出航，目标直指毗邻的城市；

第四，在毗邻城市的交易所中卖出特产，要注意总结一下，哪一种特产收益的金钱更多一些，把它作为以后贸易的中心；

第五，再从这个相邻的城市中买一批特产回去……

这样，用不了多长时间，你就会拥有十万块的金币，然后你就要考虑添置船只（最好是大一些的帆船，以便能够载运更多的货物），依此类推，你最终会把自己的商会变成世界第一的大商会。什么？太累！没关系，这里还有一个独门密技（不是作弊!）——带动流行！本来，这是压箱底的本事，从不示人的，但是为了满足你这懒虫的发财欲望，只好忍痛割爱了！刚进入游戏时，你会发现有一个招牌叫做广场，进去后发现只有一些零售商在做小买卖，你什么也干不了，所能选择的只有离开广场。你一定会疑惑，难道这个广场只是聋子的耳朵——摆设？游戏决不可能出现一个无关的场所，广场里面一定隐藏着什么秘密。等你有了传教士，你会发现多了一个选项——发放交易品。照做之后，该种交易品不久就会成为这个城市中的流行品，要知道，流行品的售价可是普通特产的好几倍，只要带动城市的流行趋势，钱就会滚滚而来。此外，你还可以在交易所中进行商业投资，当投到一定金额后，该交易所中的特产会增多（最多五种），且特产等级会提高，其价值也相应增加。但这需要你拥有大量的金钱用于商业投资，因此这招还是等你有钱了再去尝试吧！



出租宝物并不是行之有效的赚钱方法，只是聊胜于无，能多一项收入途径总是好的。宝物的取得共有三种办法，你可以在同业工会中购买宝物，在遗迹中发现宝物，也可以和酒馆的女郎聊天喝酒，当你满足她们的一项要求后，她们就会告诉你一个



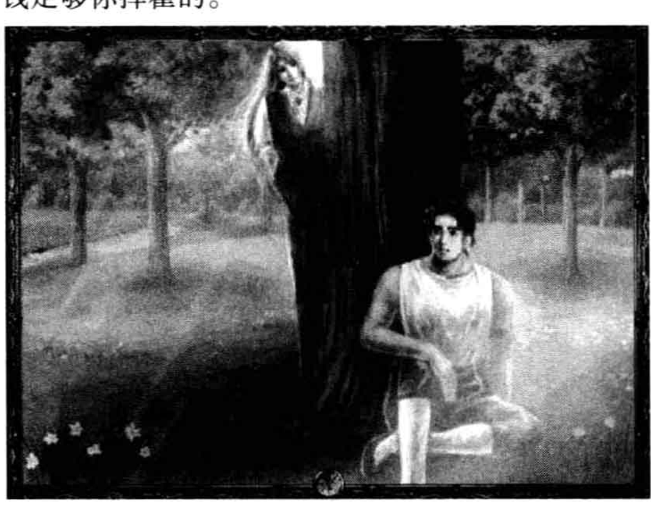


宝物的藏匿地点。当你去王宫后，选择借出宝物，国王会告诉你展出宝物所付给你的金币数。当然，如果你展出的宝物数量很多时，那也是一笔不菲的收入。

另一种赚钱法就是独占城市。当你在一个城市的占有率达到100%时，即取得该城市的独占权，其他势力无法介入，该城市的发展就全靠你的扶植，作为回报，它会向你支付金钱，以感激你的恩惠。一个城市付给你的独占费用是相当低的，只有当你的势力不断壮大、独占城市越来越多后，你才能获得比较多的独占费用。

属下舰队的收益是你一项最大的资金收入，但你必须拥有15万以上的金币才能维持地方舰队的开支，这包括船只、补给、货物以及日常开销等。当你拥有了自己的下属舰队后，可以对他们进行海域委任，这样，他们就会根据舰长的经济头脑自行从事贸易活动，因此选的舰长不能太草包。按照经验，属下舰队一般不会做赔本生意，而且收入还蛮丰厚的。省去了这些烦琐的买卖活动，你只需要指挥自己的五艘战列舰到处征讨，抢夺城市的占有权即可，至于资金问题完全不必担心，地方舰队挣的钱足够你挥霍的。





推荐的经商思路

第一阶段：游戏刚开始，钱少，契约港也少，就在附近的港口利用差价来回赚钱，买五艘舱位多一点的小船，改造舱室，把货物舱室增加到五个。这样一次能够购入货物25个，水手减为必要数，其实再少一点也没大关系，先赚个二三十万。

第二阶段：去一次南美，把这两个港口变为独占契约港，伯布南哥港（S7W34）和卡恩内港（N5W53），另外把西非的绿角也变为契约港，在这几个港口之间交易，利润非常丰厚，尤其是卡恩内港的烟草和香料卖到绿角，利润厚得几乎让人发疯。走几次后，资金的增长迅速，很快达到200万以上。在这以后，地方舰队、海战获利就都可以进行了，你就走上正轨了！

第三阶段：其实完成第二步后，已经可以通过其他方法赚钱了。你没必要再小本经营了，赶紧组成强力舰队，与巴夏势力交战，打下伊斯坦堡、贝鲁特、克里特三个港口，巴夏军非常强硬，要打几次硬仗。把从哈瓦那买来的原产物烟草苗交给克里特的交易所，使之增加烟草的特产品，然后克里特的烟草和其他两个港口的绒毯进行交易，利润极为丰厚，实为一条黄金航路!!

经商总结

1. 在《大航海时代Ⅳ》中，贸易的困难度下降很多，而且几乎什么货物都有利润可赚。但是你必须先和该港的王宫签订契约，在该港拥有占有度，然后才能在该港进行交易。

2. 利用流行，赢得暴利。

如果特产品在某地区流行的话，你马上从原产地购入流行品到这些地区的港口抛售，就会大大的获利，利润在5，6倍以上。此外，抛售流行品能提高占有度，一次抛售的特产品达到一定数量，该港的交易所还会给你推荐信或介绍信（12个给介绍信，16个以上给推荐信），拿着信到王宫，国王会破例提高你的占有度！

*流行情报的取得：交易所的相场情报中，那些港口图标上有发散线的就是，从酒吧女中获得。进港后，在广场处，可以得到流行的情报。

*利用传教士在广场作“交易品发布”，可以制造流行。交易品发布产生的流行可能在本港，也可能在其他港口。这些情报可以从交易品发布后店主的反馈中得知。

3. 货物加入了品质这一参数，一级品质最好，五级品质最差，买的价格一样，不过卖的价格差很多。

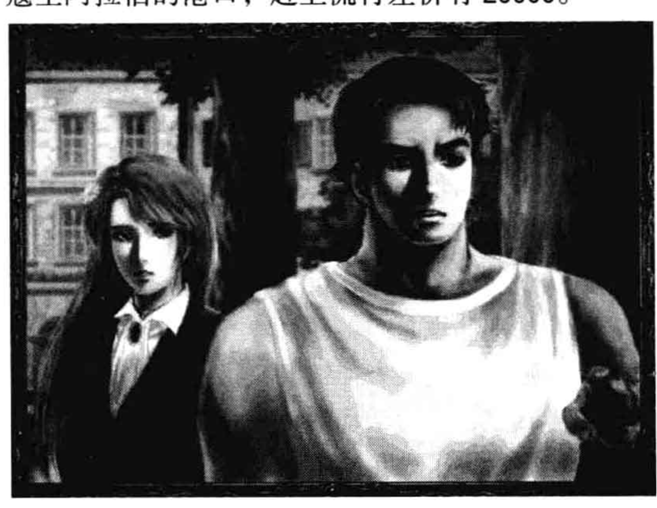
4. 港口能提供特产品数量的多少决定于你在这个港口的占有度和港口的发展度。占有度越高，提供的特产品数量也越多。占有度100以后，发展度越高，数量越多，品质越好。还会有新的交易品出

现。想多买多赚，这一点一定要知道！

5. 港口的物价涨落原则：同类物品（同是奢侈品或同是香料）的买进卖出，能够保持物价的相对稳定；相反，异类产品之间的买进卖出会导致价格波动，举例说，如果在一个港口买入茶叶，卖出的却是金，时间一长，茶叶的价格会不断上扬，而金的价格却不断下跌。所以，一条商路要保持高利润，应该尽量在同类特产品间进行交易。

黄金商路

1. 游戏初段时，里加港的琥珀——休达港的龙诞香和象牙
2. 卢安达港的琥珀、珊瑚——圣乔治港的象牙。
3. 从卡利亥特（若无力签约就从马尼拉买）运豆蔻至阿拉伯的港口，赶上流行差价有 20000。



4. 澳门与马尼拉，进价 500 多的茶叶，最高能买 5000 多。
5. 非洲摩加迪沙的黄金运到阿拉伯的阿丁，三天船程，差价 3000－15000。
6. 这里有一个日文网页推荐的航路，堪称白金商路!!! 具体步骤如下：

1）在哈瓦那的城门出外探索得到原产物——炼金术的书；

2）去西非的卢安达港，把炼金术的书交给交易所，这样增加特产品——白金；

3）让卢安达港（白金）和东非的摩加迪休港（金）相互交易；

4）投资这两个港口至发展度 9999，特产品产出量上升。促使卢安达港流行金，而摩加迪休港流行白金，由于白金和金属于同类，所以能保持持久的高利润；

5）以上方法，一个来回，能赚 100 万!!! 这个方法关键在于用传教士促使两个港口相互流行对方的特产品，各位不妨一试!!!!



原产物利用技巧

来源

在一些港口的同业工会有售、一些遗迹中发现、从酒吧女中得到情报后取得。

作用

把它交给某些港口的交易所，会增加该港的特产品，利用这一点可以制造出自己的贸易航路来。

占有度利用技巧



没有和该港的王宫签订契约，你是不能在该港进行交易的。如果其他势力已经瓜分了该港的占有度，或独占了该港，你连契约都签不到，那就惨了！如果你和其他势力瓜分了该港，要提高占有度。流行品抛售和介绍信、推荐信的使用，能提高你的占有度，打击对方势力！对付对方占有度 100



的港口，除了酒场的谣言以外，战争是唯一的解决方法，海战获胜或炮击港口，该港口降服以后，就成为你的领地，签订契约、投资、军事投资、提高占有度了，随你处置！

与敌方势力交战中，要想彻底击败对手，打下敌方的港口，马上投资至占有度 100，这是迅速消灭对手势力的必须手段。

切忌不要不宣而战炮击港口，这样即使港口屈服，进港后，人们对你的态度也够你受的了，契约是别想签了！

威压的一些技巧

前提

该海域的霸者之证必须到手，该海域势力值最高。

方法

任命副官，进入同业工会，在“交涉文书”一项中多出一个威压指令。副官的说服力必须在 200 以上，与威压对象的势力值差越大越好，而且与威压对象的友好度要高才行。这样多试几次，一定能够成功。成功以后，威压对象成为伞下势力，每月交纳所持金的 1%。如果他有一、二千万的话，每月可以得到一、二十万，多威压几个，每月的收入远远比地方舰队的收入都多，是游戏中后期赚钱最快的方法！好了，赚钱理论已经有了，下面该玩真的了！！！

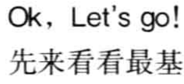
船只操作技巧

船只航行可以用↑↓键控制方向，←→键控制船帆。航行中按鼠标右键可以暂停，以便供选取其他功能键。建议用鼠标选方向，←→键控制船帆，这样较为方便。

第三篇　纵横七海

冒险总论

大航海时代，是一个充满了光荣与梦想的时代，是一个大探险的时代，浩瀚的大海，成了探险家们的乐园。你——一个新出道的冒险家，你准备好迎接挑战了吗？



Ok, Let's go!

先来看看最基本的知识。在《大航海时代Ⅳ》中，按地理位置的不同，世界被分为了七个海域，他们是北海、地中海、新大陆、非洲、印度洋、东南亚和东亚。每次出海探险，都要带上充足的粮食和水，否则你的船员中途会被饿死，那就不妙了！为防不测，必要的航海用品也是必不可少的，比如猫或老鼠药（抓老鼠），华佗的中医宝典（治疗传染病，需要船上有医生）等等，记住了？



对于渴望新奇的你来说，各式各样的宝物总是这样的吸引着你。要得到宝物，最简单的方法就是去港口的行会购买宝物，可是行会里的宝物不仅稀少，仅有的那些也是残花败柳，并不能够吸引你的目光。好吧，天上没有掉馅饼，我们自己去找！！！

在游戏里，探险活动的一个重头戏就是从城门出发，调查遗迹了。在航海图上，会自动标出一些显著的大港口来，这些大港口一般来说都有一个城门或教堂。去教堂，你会直接找到遗迹，相比之下，从城门出发，去野外探险，就刺激多了！在探险的过程中，你会遇到许多岔路，当你遇到野兽的时候，要选择攻击或逃跑，遇到大河时，你还要选择直接过河或者找一个水流缓慢的地方过河……总之，有许许多多生死选择的地方等待着你，如果选对了，你在路上能找到宝物，最终能够发现遗迹。如果选择错了，你很可能会半途而废，被迫返回港口中。

在这里，给大家一个极其庸俗的建议，每次出城门之前存盘吧，出了事再取进度也来得及。虽然麻烦，但很有用。当然，如果你事先得到了这个港口的遗址地图的话，那这话就算是白说了，在出城门探险的过程中，这份宝贵的地图自然会将你指向正确的方向！需要指出的是，当你在探索过程中发现了遗迹，并找到了宝物后，下次再选择出城门，

就会直接播放遗迹的AIN动画。这个设计的意义在于：如果你还可以从城门出去探险，那么你一定还有没发现的东东，快出发吧！



另外，遗址（教会）每个月会有固定的日子举行各自仪式，你如果带属下去参加这个仪式，既增长了见识，说不定还能提高等级呢！

在各种宝物中，有一类叫做“女性的渴望”，当你在酒馆里喝酒时，如果女招待看上了你这类宝物中的某一件，那你尽可以大大方方的送给她，放心你是不会亏本的！出于感激，以后她会告诉你各种情报，其中最有价值的，就是“你知道×××吗？那东西就在哪哪哪（经纬度）啊！”嘿嘿，补给好物资，赶快去找吧！找到后，不妨再回来，她还会告诉你另一个宝物的埋藏地点的！

艰苦的探险，很多时候是伴随着漫长的航海来进行的。如果舰船装备了船首像，在航海的过程中，会带来许多便利。有时候，你会来到一个“前不着村，后不着店”的地方，眼看粮食和水都所剩无几了，怎么办呢？这个时候，如果附近有补给港是不是会好一些呢？什么，连补给港都没有？教你最后一着，沿岸胡乱探索吧，运气好的话，会找到粮食和水用来补给，找到温泉解除水手们的疲劳，当地的土著人说不定还会招待你们呢！

关于航海士

探险是一件很艰难的工作，在航海的过程中，你需要很多航海士的协助。优秀的航海士相应能力都应在300以上，不足之处用相应的宝物提升。在《大航海时代Ⅳ》中，不再像II代那样可以随便的去酒馆里招募航海士，在游戏进行的过程中，每个航海士的出现都是按剧情发展的，你不妨多去几个大港口转转，怎么着也会也会遇到几个出色的航海士的，之后物尽其用，按照他们各自不同的特长，在“甲板”选项里将他们安排到不同的岗位上，一定能发挥很大的作用！



关于宝物

《大航海时代Ⅳ》中共有174个宝物，其中有能带来丰厚利润的原产物（20种）、能消病免灾的航海用品，如华佗的中药什么的（4种），航海士至爱的兵器和护具（50种），航海必不可少的装备（43种），提高航海性能的船首像（10种），可以讨好女士的女性渴望（21种），指明方向的地图（19种）。可以说，搜集宝物是大航海的特色之一，寻宝过程充满刺激。得到的情况分这几种。

1、购买。最直接，不过要花大把的银子，而且质量一般不是很好。不过还是尽量买！

2、每个城门至少有一个宝物，一般要尽力得到。

3、每到一处，必去每个地方（酒馆、同业工会等），按固定格式进行询问、探求。

4、给每个酒馆的漂亮妹妹满足女性的渴望，能得知附近的十几个宝物，问到她说没情报为止。

5、一定要找齐所有航海士，因为每个人到了特定的地方都会告诉你附近宝物（SUPER），马上去酒馆处寻问，便能得到宝物的具体地址。



由于宝物较多，列举一些地址的经纬度如下：N43W4、N42E29、N22W105、N55E8、N68E16、N3E101、N24E120、N35E126、N34E135、N1E104、S9E39、N0E6、N30E120、N33E130、N39E127、N51E141、S6E115、N1E120、N7E117、S8E126、N0E132、N22E59、N18E57、N28E51、N23E35、



N16E41、N28E33、S25E46、N31E18、N3E10、N5W3、N21W17、S4E39、S15E46、S47E37、N15E80、N15W85、N60E27、N64W15、S40E144、N34E136、N38E117（N34E120 的宝物需先得到索罗门之印，然后去中国一个港口，得到情报后再去拿）。

不能全告诉你，全告诉你游戏就不好玩了！想得到宝物，按照上面教你的方法努力去找吧，其中的新鲜和刺激是你想不到的！





一些关键问题

1、关于航海士的雇佣。一般在大城市都会按固定格式发生，最好先用 SL 大法（存盘，不会不知道吧）。因为若回答问题不当，有几个航海士不会跟随你，损失太大，还是重新来过的好。

2、关于按图找宝物。宝物虽有坐标，但一个坐标占的地太大，那时又没有精确的 GPS 定位系统，只好慢慢地反复寻找了（找一个观察力最高的人做了望哨，或者在印度洋找到传说的望远镜装备上，效果会有明显改观）。

3、关于地图和霸证。得到地图，就一定能找到霸证。许多玩家会问："霸证给另外的主角抢走了，怎么办?"这种情况太少见了。可以肯定的是，如果地图在你手上，霸证就不会被抢走，因此一定要先"圈住地"（得到地图），霸证是次要的。

4、关于加勒比海的航海士。在加勒比海的酒吧中，碰到与主角赌硬币的航海士，得到方法是：只要你留 1、5、9、13 个硬币给他，就一定能赢他。赢他之后，他就会跟随你。

霸者之证

《大航海时代Ⅳ》的通关条件就是取得七个霸者之证。

必要条件：

1. 你在该区域的势力值是最高的。

2. 你一定要去该地区的大港（也就是航海图上标大圈圈的港口），才会有情节发生。在港口里你会得到载有霸者之证位置的地图，然后你根据这份地图可以拿到霸者之证！

至于霸者之证的地图解读全靠你对航海图的熟悉程度了（酒吧女是帮不上忙的）。

需要注意的是霸者之证的位置是随机的。每次进入都会不一样，而且霸者之证地图的入手方法随着主角的不同而有相应的变化。



遗址（教会）的仪式日期

港口	仪式日期
北海海域	
伦敦港	每月 2 日到 4 日
汉堡港	每月 7 日
斯德哥尔摩港	每月 9 日
地中海海域	
塞维利亚港	每月 15 日
热那亚港	每月 17 日到 19 日
雅 典 港	每月 21 日
伊斯坦堡港	每月 24 日到 26 日
亚历山大港	每月 27 日

新大陆海域	
哈瓦那港	每月 7 日到 9 日
委拉克鲁斯港	每月 11 日到 13 日
非洲海域	
圣乔治港	每月 3 日到 5 日
索法拉港	每月 8 日
印度洋海域	
巴士拉港	每月 12 日到 14 日
卡利卡特港	每月 16 日到 18 日
东南亚海域	
马六甲港	每月 21 日到 23 日
雅加达港	每月 24 日
东亚	
京城	每月 3 日到 5 日
长崎	每月 4 日到 6 日
杭州	每月 28 日到 30 日

24 个补给港（按纬度排列）

港口	经纬度	服务内容
迪克逊	北纬 73 度，东经 80 度	可以补给、住宿、修理舰船
季克西	北纬 72 度，东经 129 度	可以补给、修理舰船
纳尔维克	北纬 69 度，东经 18 度	可以补给、修理舰船、募集水手
齐奴维克	北纬 69 度，西经 136 度	可以补给、住宿、修理舰船、募集水手
诺姆	北纬 68 度，西经 165 度	可以补给、募集水手
法尔维尔	北纬 65 度，西经 39 度	可以补给、住宿、募集水手
海克拉	北纬 63 度，西经 18 度	可以补给、住宿
科尔夫	北纬 60 度，东经 165 度	可以补给、住宿
邱吉尔	北纬 58 度，西经 93 度	可以补给、修理舰船
北海道	北纬 42 度，东经 141 度	可以补给、住宿、修理舰船
鳕角	北纬 41 度，西经 70 度	可以补给、住宿、修理舰船
亚速尔	北纬 38 度，西经 28 度	可以补给
圣巴巴拉	北纬 34 度，西经 120 度	可以补给、住宿
夏威夷	北纬 22 度，西经 159 度	可以补给
关岛	北纬 15 度，东经 145 度	可以补给、住宿、募集水手
喀劳	南纬 8 度，西经 78 度	可以补给
塔希提	南纬 14 度，西经 147 度	可以补给
雷巴求	南纬 16 度，东经 122 度	可以补给、住宿
卡里比布	南纬 22 度，东经 14 度	可以补给、修理舰船
里约热内卢	南纬 22 度，西经 43 度	可以补给、住宿
珀斯	南纬 31 度，东经 115 度	可以补给
瓦尔迪维亚	南纬 37 度，西经 73 度	可以补给、住宿
蒙特维的亚	南纬 38 度，西经 60 度	可以补给
汪加努	南纬 39 度，东经 174 度	可以补给





第四篇　海上霸业

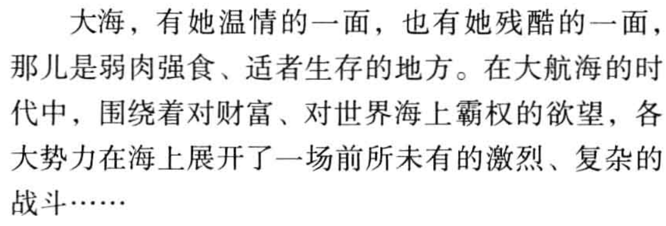


好了，前面光折腾着赚钱了，现在也该赚得盆满钵满了，别光顾着赚钱而忘了我们的另一项重要目标——成就海上霸业。现在我们要真刀真枪地玩真的了，首先腿不要抖，手不要颤，一定要“雄纠纠，气昂昂，跨过四大洋”。

称霸世界的时间到来了！

战斗指南





大海，有她温情的一面，也有她残酷的一面，那儿是弱肉强食、适者生存的地方。在大航海的时代中，围绕着对财富、对世界海上霸权的欲望，各大势力在海上展开了一场前所未有的激烈、复杂的战斗……

你，作为一个航海家，整个舰队的指挥官，不论是为了保家卫国，还是为了伸张正义，或是其他什么目的，这我就不管了，反正在开始战斗前，你一定要接受严格的训练，这可不是闹着玩的，闹不好就会把小命丢掉！嗯，就从这里开始吧。

俗话说，“工欲善其事，必先利其器”，要想成为海上的常胜将军，首先要拥有最好的舰船。在《大航海时代Ⅳ》中，最强力的舰船莫过于战列舰了，这种战舰无论是从水手数、耐久度，还是从炮击力来看，都是别的舰船无法匹敌的。北海的一些港口如伦敦港、汉堡港、斯德哥尔摩和卢比克港，当港口的武装度发展到 9000 以上（发展度在 7000 以上），就能买到本作中的最强战舰——战列舰（一艘 16 万）。当然，有了强力的战列舰，还要有威力惊人的火炮才行，游戏里最强的火炮是连射炮，也就是臼炮。需要指出的是，这些都需要银子，这又买船、又造炮的，没有一百万恐怕玩不转，不过经过上面一段财迷式的经营后，这点钱应该不算什么了。

好了，一同挥金如土的痛快之后，终于换来了船坚炮利，不过别得意，这只是通向胜利的第一步！作为指挥官，你还要掌握战斗的技巧才行，否则还是人见人砍的菜鸟一个！在战斗中，获得胜利的方法有四种：用大炮击沉敌军旗舰（耐久度变为 0）、将敌军旗舰水手拼光（水手数变为 0）、与敌军总司令单挑取胜（敌总司令生命值为 0）或者干脆开足马力撞沉敌军旗舰!!!

先来说说炮击这种方法。它可能是最古老也最直接的海战方法了，当你的军舰装备了威力强大的连射炮后，不妨采用这种方法。首先，去造船厂改造船舱，多增加几个武装炮台（最少加到 108 门连射炮），追加船首炮和船尾炮，有了足够的火力保证，剩下需要注意的只是作战技巧了。与敌军开战后，马上进入“甲板”选项，调几个“命中率”较高的航海士到武装炮台上去，这样会大大增加炮击的效果。在战斗中，要使自己的舰队尽量与敌军舰队保持一段距离，并不断调整航向，努力以侧舷对着敌军舰队，借以发挥最大的炮击威力。以一百多门连射炮的威力，只要几次齐射，敌舰一般就会灰飞烟灭了。



下面说说拼水手和单挑这两种方法。比起传统的炮击战术来，人海战术就简单多啦！老规矩，先去造船厂改造船舱，多增加几个水手室和物资仓库，然后去酒馆，你要募集、募集，再募集，将水手招满后，把物资也补满。在海上遇到敌军舰队后，还是进入“甲板”选项，挑一个剑术最高的航海士，安排到水手室，担当“冲锋队长”一职，在

战斗中，你要努力地靠近敌人舰队，在双方互拼水手的同时，战斗会自动出现单挑的画面，这样你事先安排的那名航海士可就派上用场了。为了提高单挑获胜的概率，你要将最好的武器和防具装备给这名航海士。

至于撞沉敌舰的方法还是算了吧，这种方法“胜之不武”，非英雄所为。不过，“胜者为王，败者为寇?!”有时候为了胜利，也只好无耻一点了。好吧，为了你在今后的战斗中能百战百胜，不武就不武了！依然是老规矩，去造船厂，这回我们需要加装”撞角“这种装备。在以后的战斗中，当敌人妄图以侧舷对着你开火时，嘿嘿，别跟他们客气，加足马力，对着他们的旗舰侧舷冲过去！如果速度够快，运气够好的话，嘿嘿，不开一炮，也不牺牲一个水手，就将敌人搞定！不过建议你战斗前先存盘，因为如果运气不好，那你很可能也甭想活着回去了！

不错，看来你已经学会了各种战术，但是你要记住，战术运用要灵活，不要死板地一种战术用到底，那样吃亏的只有你自己。当然，战斗只是方法，不是目的，这一点你心里也要明白。在打败了敌对势力地舰队后，你要迅速的去敌人控制的港口，迅速地大量投资，直到完全独占各个港口，彻底消灭敌对势力，不要给敌人喘息的机会。

当你消灭了这一海域的所有敌人后，很可能会找到一份神秘的地图，不要大惊小怪，这就是这一海域霸主之证的地图，还犹豫什么，赶快去找吧！事实上，如果有朝一日你能够凑齐全世界七大海域的霸主之证，那就要衷心地恭喜你，你已经完成了自己的使命，可以从培训班毕业了。



海战心得

1. 海战要分种类，如果要用白刃战取胜以获得大量金钱，那么就应该在造船所进行舱室改造，多修几个水兵室，可以建四个，这样就可以多白刃战几次。如果单挑或白刃战取胜，就可获得大量金钱，是一条发财捷径。如果想速战速决，那就多建几个炮台。同样至于好的武器道具，可以看下面的道具表。

2. 武装炮台配属命中力高的炮击手或几个航海士，命中率高。水兵室配属剑击术高的冲锋队长，白刃战和单挑就会都没问题！另外，选择几个航海士在水兵室中当冲锋队长，不仅可以提高白刃战的战斗力，还可以替代船长单挑。

3. 我方舰只侧面对着敌方时，炮击效果最佳！炮击港口时（靠近敌方的独占港口时，港口会炮击我方舰队），应让舰只侧面对着港口后下锚停船，不断炮击即可轻松获胜。



4. 海战时采用挤压战法，把敌方舰队逼至角落，挤压成一堆（攻击在港口外停泊的舰队特别有效），这样容易形成单挑的局面，速战速决，避免消耗战的出现，不然如果形成白刃战的消耗局面，即使获胜，损失也很大。

5. 有时双方旗舰迎头相撞，可以一击必杀，击破旗舰获胜!!!

6. 海战获胜可以降低敌方的势力值以及敌方同盟港的占有度。

7. 游戏后期，港口武装度 9999 时，炮击此类港口会非常吃力，就算有战列舰也会损失惨重，可以趁敌方舰队在此港口外时发动攻击，一旦获胜，港口的占有度下降，就不会攻击舰队了!!!



8. SL大法，因为每次进入海战，敌方的位置和我方的控制都不一样；一切都是即时发生，所以同一次战役有时一触即胜，有时却一败涂地，就是有了最强舰队和大炮，也不能掉以轻心，还是多存存盘。

比较好的的海战舰队一般如此配置：旗舰四个水兵室，三个炮台，以白刃战单挑为主要目的；五艘战列舰，尽可能多地建炮台，配备满水手，主要作战方式为炮击和拼水手。海战时，将货物舱位全部改为物资舱位，以利久航。贸易时，反过来，并将水手减为必要数即可。





消灭敌方势力有两种打法：

1. 慢打法：港口外围打海战。海战胜利一次，敌方所有契约港的占有度下降2点，打击50次后降为0，敌方势力解散，钱归我方所有，但速度慢一些。

2. 快打法：速战速决，打下港口，立即投资至占有度100，将敌方势力挤出去，要有充足的资金作为后盾。特点是速度快，但敌方的钱不归我们所有。

两种方法各有千秋，可视具体情况，灵活运用。具体选哪样，你是总指挥，还是由你来决定吧。

上述百般武艺到手，只要运用得当，那你成为海洋之王的日子就到来了。

电影画质的精品游戏——

《最终幻想 VIII》攻略



最终幻想——Final fantasy，指的是人的灵魂最深处的期待。在每个人的灵魂深处，都有着一个幻想的国度，在其中，我们随心所欲，体验着生命澎湃的激情，感受着生命的空灵与自由。《最终幻想》就是这样一个让人踏上幻想国度的游戏，置身于其中，我们将会经历一段玄幻莫测的旅程，获得种种意想不到的冒险体验。

《最终幻想》是一个真正的大制作的精品游戏，近乎完美。漂亮的人物造型、细致入微的表情、气势恢弘的大场面、令人感动的对白，所有的一切都让游戏迷心动不已。更让人叫绝的是，自《最终幻想 VIII》后，画面改为三维立体设计，精致逼真，近乎现实场景，极具视觉震撼效果。在已出的电脑游戏中，《最终幻想 VIII》的场面最为逼真精美。音乐也是专业水准，王菲专为《最终幻想 VIII》演唱的《Eyes on me》更是风靡一时，与游戏相得益彰。

玩电脑游戏，《最终幻想Ⅲ》不容错过！



现在，《最终幻想》系列已经到了第十代——《最终幻想 X》，但是也许是因为开始比较认真的原因，最为经典的还是《最终幻想 VIII》。因此，几经权衡之后，我们还是决定选择《最终幻想 VIII》来介绍。

《最终幻想 VIII》共有四张光盘，文中分别用 disc1、disc2、disc3、disc4 表示。

G. F（召唤兽）篇

这里所说的 GF（Guardian Force）与历代《最终幻想》中出现过的召唤兽大致相同。在战斗中选择 GF 指令即可将融合（Junction）的 GF 唤出。但在本作中 GF 的作用不仅仅如此。通过融合 GF，还可以让角色同时有 GF 所具有的能力。能力可以通过战斗取得的 AP 习得，一共有六大类。

指令能力

这项能力决定了 GF 所融合的角色在战斗中可使用的指令。指令除了 Attack 以外，其它可任意组合。分别是：

Magic	使用魔法
GF	召唤 GF
Item	使用物品
Draw	从敌方后取魔法或 GF
Card	将敌人变为卡片
Doom	使敌人进入“死的宣告”状态
Mad Rush	使我方全员发狂，自动攻击。且物理攻击能力上升，速度变快。
Treatment	治疗异常状态
Defend	敌人的攻击对使用者无效，直到输入下一指令。
Dark Side	以十分之一 HP 为代价以三倍攻击力进攻敌人
Recover	我方单体恢复
Absorb	吸引敌人 HP
Revive	我方单体复活
Kamikaze	以生命为代价，重创敌人
LV Down	令敌人等级降低
LV Up	令敌人等级升高
Devour	吃掉敌人!
Minimog	召唤 Mog 恢复 GF



角色能力

这项能力可以提升或强化角色能力，角色的能力分别有 HP（生命值）、Str（Strength，强壮值）、Vit（Vitality，活力值）、Mag（magic，魔法值）、Spr（spirit，勇气）、Spd（speed，速度）、Eva（Evasion，躲避能力）、Hit（Hitten，打击力）、Luck（幸运值）。每项能力后面跟的 +?% 表示该项能力增加相应的百分比（“?”代表一个具体数字，下文同）

Bonus	对应的能力上升
Cover	替队友承受攻击
Counter	受攻击时反应
Mug Attack	变为 Mug 攻击的同时偷窃
Auto－Reflect	战斗中自动拥有“魔法反射”状态
Auto－Potion	战斗中自动拥有“加速”状态
Initiative	进入战斗时 ATB 棒处于全满状态
Auto－Shell	战斗中自动降低所受魔法损伤
Auto－Protect	战斗中自动降低所受物理损伤
Expend × 2－1	在魔法连续使用 2 次状态下释放 2 个只消耗 1 个
Expend × 3－1	在魔法连续使用 3 次状态下释放 3 个只消耗 1 个
Med Data	使用恢复药时产生双倍效果
Move－HP Up	移动时自动恢复 HP
Return Damage	战斗受到伤害时给敌人以所受伤害 1/4 的反击
Ribbon	预防一切不良状态

队伍能力

这项能力与角色能力相仿，但只要一个人装备，就能对整个队伍造成影响。分别是：

Move Find	发现隐藏的抽取点和存盘点
Enc－Half	遇敌机率减半
Enc－None	不遇敌
Alert	增加从背后偷袭敌人的机率
Rare－Item	战斗后获得珍贵宝物的概率提高



G. F. 能力

这项能力是提高 GF 自身的能力。分别是：

SumMag＋?%	GF 的攻击力增加相应的百分比。
GFHP＋?%	GF 的 HP 增加相应的百分比。
Boost	召唤 GF 的 B9 键，在屏幕的右下角会出现一个数字（初始值为 75），代表 G 雪挥攻击力的百分比。此时不停地按 B1 键会增加这个数字。

菜单能力

可以通过菜单中的 Ability 选项使用这种能力。分别是：

Haggle	购物时便宜
Sell－High	可以高价卖出物品
Familiar	可在商店买到隐藏物品
Call Shop	在菜单里就能买到物品
Junk Shop	在菜单里就能改造武器
X X Mag－RF	由物品精制相应的魔法
Ammo－RF	由物品精制弹药
Tool－Rf	由物品精制道具
X XMed－RF	由物品精制恢复药
Mid Mag－RF	把初级魔法浓缩为中级魔法
High Mag－RF	所中级魔法浓缩为高级魔法
Med LV Up	把普通药物精制为高级药物
Card Mod	把卡片变为道具

融合能力

这项能力可以让角色在 junction 菜单里融合魔法，提升自己的 Hp、Str、Vit、Mag、Spr、Spd、Eva、Hit、Luck－J 能力，将魔法分别融合在 HP 上限、物理攻击力、物理防御力、魔法攻击力、魔法防御力、速度、物理攻击回避率、物理攻击命中率、幸运值上。

Elem－Atk－J 使角色具有相应属性的攻击力。

Elem－Def－J/X2/X4 使角色具有相应属性的防御力。当防御超过 100%时，受到此属性攻击会恢复 HP。

ST－Atk－J 使角色具有相应状态的攻击力。

ST－Def－J/X2/X4 使角色具有相应状态的防御力。当防御达到 100%时，便不会陷入此种状态。

AbilityX3/X4 可装备的角色或队伍能力增加。



上面介绍的各种能力中，有些在一开始不会出现，需要在修得某项能力后才出现。详情还请大家慢慢摸索。

好了，上面介绍完 GF 的能力，下面就该是 GF 篇的重头戏了：GF 入手方法！

Quezacotl——对敌全体雷属性攻击。Disc1 初期，Sqall 在教室里自己的终端机上取得。

Shiva——对敌全体冰属性攻击。Disc1 初期，Sqall 在教室里自己的终端机上取得。

Siren——对敌全体无属性攻击，附加沉默状态，Disc1 在电波塔顶的 Bos Elvoret 身上抽取。

Brothers——对敌全体地属攻击。Disc1 来到德林市卡威上校官邸，会接到去无名王墓查找武器编号的测试。在无名王墓中，先在右边打倒弟弟，再分别把上面和右边的开关打开，最后从正下方进入中央的建筑打倒哥哥即可获得。



Diablo——对敌全体无属性攻击。按比例扣除敌人 HP。Disc1 领完毕业成绩后，学院长会给 Sqall 第一个任务。离开前与院长谈话，他会给你 Magic Lamp。在任何地方使用它，打倒 Diablo 即可。不太好弄，要先存盘，否则很容易死翘翘！

Carbuncle——我方全体附加单体攻击魔法状态。disc1 末尾刺杀魔女阶段，Squall 救助 Rinoa 时，与两只 Lguion 交战，从其身上抽取。

Leviathan——对敌全体水属性攻击。Disc2 中导弹袭击事件之后，巴拉姆学院停在海面上，Sqall 被叫到地下室见 Master，与其战斗时，先将其防护罩破坏，再从其身上抽取。

Pandamona——对敌全体风属性攻击。Disc2 中



在巴拉姆与风神和雷神交战，从风神处抽取。

Cerberus——我方全体进入魔法可连用 3 次和 2 次的状态。Disc2 末尾进入加尔巴迪亚学院，经体育场进入正厅，打倒它即可获得。

Alexander——对敌全体圣属性攻击。Disc2 与魔女交战时，从其身上抽取。

Doomtrain——对敌全体毒属性攻击。附加各种不良状态。Disc3 来到艾斯塔。进入月之泪发生场，在中央石像群下找到 solomn ring。再收集 steel pipe、malboro tentacle、remedy＋各 6 个，然后使用 solomn ring 即可获得。

Bahamut——对敌全体无属性攻击。Disc3 乘飞艇来到地图西南角的海洋探查研究所，大厅中有个光柱，当它发出环形光时不要移动，否则会遇敌。接近后调查，会出现三个问题，答案分别选第 1、2、3 项。其中问题三的第三项是看不见的。之后战斗打倒 Bahamut 即可。

Jumbo Cactuar——对敌全体无属性攻击。Disc3 乘飞艇来到地图南端的仙人掌岛，岛上有一个若隐若现的仙人掌，打倒即可获得。

Tomberry King——对敌全体无属性攻击。Disc3 先在赛转特拉遗迹打倒 Odin（后详述），再回到这里。在门口的平台上打倒 18 至 22 只左右的 Tonberry，Tonberrry King 就会出现。打倒它即可。

Eden——无视防御力强弱对敌全体无属性攻击。Disc3 打倒 Bahamut 后，原地出现一个洞，爬下去调查蒸汽机可获得 20 单位蒸汽。先用 4 单位启动第一台电脑，之后的四台电脑又会用掉 6 单位，最后有一个大机器要用 4 单位，但这里必须选第二项让 Zell 修理它。打开门后继续向下遇敌（很难打）。



另外还有一种方法可不遇敌，先用 4 单位启动第一台电脑，再用 2 单位启动第二台，门会打开。不要管出现的电脑，在其左方用 4 单位打开那道门，从发光的电脑处会再得到 7 单位，回到刚才那台没调查的电脑处反复调查并选第一项，直到来到一个大机器处，用 4 单位打开门。存盘后最底层用 10 单位启动机器，并与 Ultimate Weapon 战斗，从其身上抽取即可。

除了上述的 16 只 GF，还有几只不能装备的 GF：

Phoenix——对敌全体炎属性攻击，我方全体复活。在北方雪原的村子的最深处的房子见到 Laguna 雕像并与雕刻家交谈。再去长老家交谈。最后回到雕刻家那里，他会让你找五块石头。青之石就是 Laguna 雕像旁蓝色石头；风之石在刚下电梯的头两座房子之间；顺着长老家右边的树根向上爬可得到影之石；最后的水之石在池塘中的青蛙脚下，但雕刻家却否认这是水之石，此时到隔壁艺术家的洗手池就可取到水之石。把石头都交给雕刻家后，再去见长老那可得到 phoenix pinion。在战斗中使用它便可召唤出 phoenix，以后在战斗中 phoenix 会随机出现。

Odin——对敌全体必死攻击，对 Boss 作战时不会出现。当你第一次进入塞恩特拉遗迹时，会有二十分钟的倒计时。先在神殿内乘升降台到达上层，经左边梯子开动机关。调查梯子间的晶体会出现旋梯，经其登上石台，取下石像上的红宝石继续向上，将宝石装在顶部石像上得到密码。再取下宝石装入原位。输入密码打败 Odin 即可。此后 odin 在战斗中会随机出现。



Gilgamesh——从 Zantetsuken（斩铁剑，敌全体必死攻击）、Masamune（正宗，敌全体超强攻

击)、Excaliber（圣剑，敌全体强力攻击)、Excalipoor（伪圣剑，敌全体 HP 减 1 攻击）中选一把攻击敌人。可用于对 Boxx 战。Disc3 末尾在月之潘多拉与 Seifer 战斗时，如果你了得 Odin，他便会以斩铁剑向 Seifer 攻击，而 Seifer 会以斩铁剑还击，Odin 被斩成两半（不知 Odin 会不会再出现)，斩铁剑飞向半空。这时 Gilgamesh（他曾在《最终幻想V》中登场，是个“武器迷”）便会出现，将 Seife 打倒。此后，Gelgamesh 在战斗中会代替 Odin 随机出现。

Chocobo——对敌全体炎属性攻击。在陆行鸟森林抓到陆行鸟后，向 Chocoboy 买 Gysahl Green。战斗中使用 Gysahl Green 即可。

Moomba——对敌全体无属性攻击。从 ChocoboWorld 游戏中取得 Friendship，在战斗中使用即可。

Mog——己方全体 GF 的 HP 全恢复。从 ChocoboWorld 游戏中取得 Mog’s amulet，他可以让你的 GF 学会指令能力 Minimog，战斗中使用该指令即可。(注意，召唤 Mog 是要花钱的)

以上我把所有 GF 的入手方法作了介绍。有一点值得补充的是，如果你忘记从某个 Boss 抽取 GF，在 Disc4 时，在魔女城堡的敌人身上还有机会抽取，详情如下：

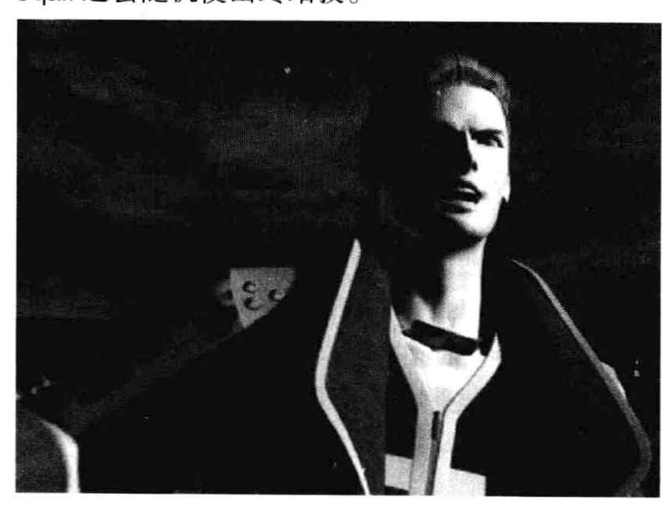
GF	敌人
Siren	Tri－Point
Levianthan	Traumna
Pandamona	Red Giant
Carbuncle	Krysta
Cerberus	Gargantua
Alexander	Catoblepas
Eden	Tiamat

必杀技篇

与《最终幻想 VII》的 Limit 技相似，《最终幻想 VIII》每一个角色都有自己的必杀技。不同的是必杀技是随机发动的，但在角色 HP 低于 20%，即 HP 显示为黄色时出现机率较大。当必杀技出现时，Attack 指令右侧会出现一个小三角，再按方向键右即可发动。如不出现，可连按换人键 B3 直至出现。

Sqall

他的必杀技是随武器的提升而增加的，而要改造武器必须取得相应的武器月刊。当 Sqall 的必杀发动后，屏幕下方会出现一条棒。当右侧的能量波到达左侧方框时按 B6 键。即可增大威力。随后 Sqall 还会随机使出终结技。



武器月刊取得方法

3 月号 打倒电波塔顶的 Boss Elvoret 后取得。

4 月号 Sqall 毕业后，在其宿舍床边的桌子上。

5 月号 德林市刺杀魔女事件中，Rinoa 独自潜入总统府时从屋外的井盖进入下水道后取得。

6 月号 从导弹基地逃出时，打倒基地门口的 Boss 后取得。

7 月号 游戏中期回到巴拉姆学院，从训练设施中找到。

8 月号 在被摧毁的托拉比亚学院喷泉处向下走，离屏幕底边很近时会看到它的一角。

创刊号 Disc3 在 Laguna 从月之潘多拉研究所逃脱的事件中，先与 Dr. Odine 谈话了解创刊号的有关情报。出门后再返回即可找到。



Rinoa

她的必杀技分为两种，一种是满足必杀技条件时发动的，另一种是由其爱犬随机发动的。而通过了得宠物杂志可学到新的必杀技。当进行新的必杀技修炼时，只要把 Rinoa 编入队中到处走动即可。

宠物杂志取得方法

1 号 毕业后的第一次任务中，在火车上从 Zell 那里取得。

2 号 劫持总统列车后，在车中 Rinoa 的房间找

到。

3 号 在廷帕镇买到。

4 号 在廷帕镇买到。

5 号 在艾斯塔都市买到。

6 号 在艾斯塔都市买到。

Zell

他的必杀技令人想起《最终幻想 VI》中的马修。在一定的时间内按提示输入指令即可，输入的速度越快，攻击的次数就会越多。而要学习新的招式必须取得格斗之王杂志。

格斗之王杂志取得方法

001 号 在沙漠收容所一层的右侧房间取得。

002 号 在巴拉姆镇打倒风神和雷神后取得。

003 号 在艾斯塔都市买到。

004 号 在艾斯塔都市买到。

005 号 在艾斯塔都市买到。

Irvine

必杀技发动后，在一定的时间内连按 B6 键，即可用枪连续打击敌人。当然你必须先买了子弹，而且当 Irvine 武器的等级越高时可使用的子弹种类就越多。当所用子弹是对单体攻击时，还可用方向键控制瞄准。



Selphie

她的必杀技是随机抽出一种魔法使用，可以不断重新选取直至满意为止，而且所用魔法不限于自己所拥有的。

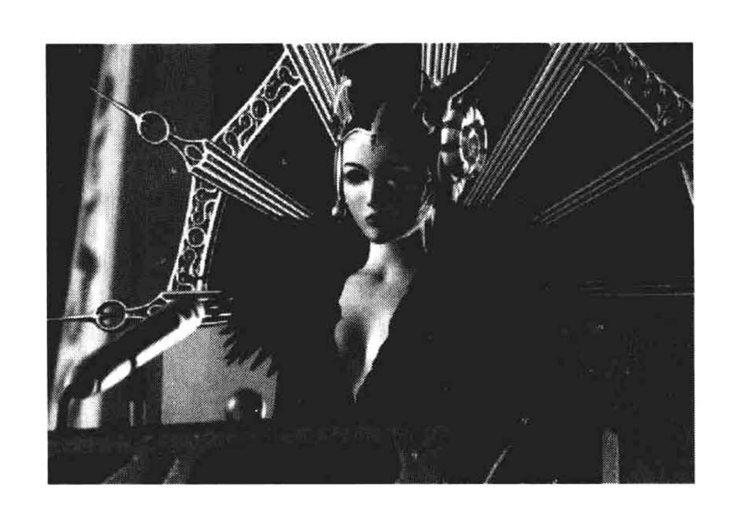
Quistis

她的必杀就是最终幻想系列中的青魔法（即《最终幻想 VII》中的 E－skill），可以通过特殊的道具习得。这些道具可从特定怪物处取得，也可用 Card－Mo 由特定的卡片变得。

青魔法表

青魔法	所需道具
Laser Eye	None
Acid Mystery	Liquid
Ultra Waves	Spider Web
Gatling Gun	Running Fire
Electrocute	Corel Fragment
Fire Breath	Inferno Fang
Levle?	Death Curse Spike
Bad Breath	Malboro Tentacle
Degenerator	Black Hole
White Wind	Whisper
Aqua Breath	Water Crystal
Homing Laser	Laser Cannon
Micro Missile	Missile
Mighty Guard	Barrier
Ray－Bomb	Power Generator
Shockwave Pulsar	Dark Matter

卡片篇



获得途径：

这是《最终幻想 VIII》中的迷你游戏，当你用 B1 键与 NPC 交谈时，他多半愿意与你一决胜负。取得卡片有三种途径：

1 通过战胜敌人，取得此种敌人的卡片，但是机率很小。

2 通过 GF Quezacotl 的能力 card，在战斗中将敌人变为卡片，当敌人的 HP 较低时容易成功。但对人类或 Boss 类敌人不起作用。

3 通过与别人进行卡片游戏获得卡片，一些珍贵的卡片只能通过这种方式获得。

游戏中卡片一共有四类共 10 种：Lv1 至 Lv5 为普通的怪兽卡，Lv6 和 Lv7 为 Boss 卡，Lv8 和 Lv9 为 GF 卡，Lv10 为角色卡，其中后三种卡较为稀有。在每张卡上有四个数字，分别代表卡片四边的

数值。有的卡片的左上角还有属性标记，如炎、冰、水、风等。进行游戏时，双方分别把自己的五张卡片放入 3×3 的方格内。

特殊规则

当你放入的卡片与对方的卡片相邻，且邻边上你的数字较大时，对方的卡片就被翻转为你的卡片，最后翻转完对方卡片多的就算获胜。当然这只是基本规则，还有一些特殊的规则务必注意：

Open

进行游戏时双方的牌都是翻开的。

Random

己方参战的卡片由电脑随机抽出。

Elemental

在盘面的某些方格国有属性标记。当放入的卡片与此方格同属性时，卡片四边的数值加 1，反之则减一。

Sudden death

出现平局时，随机交换双方的卡片，继续交战，直到分出胜负。

Same

当新放入的卡片与两张或更多张相邻，且有两组邻边，它们各自两边数值相同，就形成 same，这时两组邻边的对方卡片会被翻转。

Plus

这条规则与 same 的区别在于要把邻边数值相加，若有两组邻边的和相等，邻边中对方卡片就会被翻转。

Same wall

有这种规则时，盘面的四边会被赋予 A。这样使 same、plus 应用的机率增大。

此外，当有 same 或 plus 形成时，被翻的卡片会被视为新放入的卡进行新的比较。这往往可形成 Combo 而使局势发生逆转。而等到分出胜负时，就要进行卡片交换，交换的规则有以下四种：

One　胜方只能取走对方一张卡片

All　胜方取走所有卡片

diff　胜方比负方多出几张就可取走负方几张

Direct　双方把属于自己颜色的卡片拿走

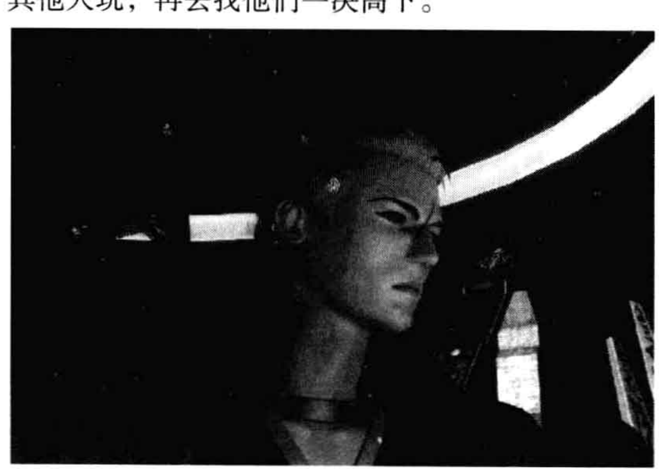
有关卡片人物

以上介绍了游戏的规则，下面就简要说明一下珍稀卡片的获得。在这之前先介绍几个与卡片游戏有关的人物：Queen of cards

卡片女皇，即站在巴拉姆车站入口处的女子。要得到某些稀有卡，必须输给它特定的卡片。她每赢一张金边的卡片就会换个地方出现，这时你可通过与她交谈得知她所去的地点。当她在多尔出现时，与她正常交谈并选择选项 4，就会得知她想要的卡片。将该卡输给她，则另一张珍稀卡片就会在某地出现。输给也的这几张卡片可从她弟弟处赢回。而其它的卡片输给她必须从她手里赢回。Card Club

巴拉姆学院的卡片俱乐部，在 Disc2 导弹事件之后就可与他们交战。赢他们需要有一定顺序。首先胜地停车场标牌产的三个女生，然后在大门口的提示板前与过路男生（Jack）玩卡片，得胜后就要挑战 4 suits。首先是学生宿舍门口附近的男生（Club），然后是大门口的提示板前的两个女生（Diamond duo），接下来是二电梯外的男生（spade）。

最后是三楼驾驶室里的 Xu（Heat）。注意 xu 要在学院被修理好后才出现。击败 4 suits 后去医务室用 B1 键与医生谈话，得知他是以前的 King，接着回宿舍反复睡觉直到 Quistis（King）出现向你挑战。打败她后，到训练中心就可以与最后 Joker 交战了。如果上述人物不与你玩卡片，就先和校内的其他人玩，再去找他们一决高下。



珍稀卡片获得方法

LV8 GF

Chubby Chhocobo	先把 Chocobo 卡输给卡片女皇，再从巴拉姆学院图书馆外长椅上的男生处赢得。

Angelo	劫持总统列车时，从 Watts 处赢得。

Gilgamesh	从 CC 团 King 处赢得
Mini Mog	巴拉姆学院内跑圈的男孩处赢得。
Chocobo	分别在六个陆行鸟森林获得认证，再去路行鸟圣域取得。
Quezacotl	FH 的站长处赢得。
Shiva	先在廷帕编辑部的书堆里找到 Naughty Magnize，然后交给白色 SeeD 船上的 Zone 即可获得。
Ifrit	打倒它时获得。
Siren	在多尔酒吧二层击败老板后，他会带你去他的房间，再与他玩即可赢得。
Sacred	打倒它时获得。
Minotaur	打倒它时获得。

LV9 GF

Carbuncle	从 CC 团 Heart 处赢得。
Diablo	打倒它时获得。
Levianthan	从 CC 团 Joker 处赢得。
Odin	打倒它时获得。
Pandamona	在巴拉姆镇打败风神与雷神后，从旅馆外的男子处赢得。
Cerberus	打倒它时获得
Alexander	在月球站从 Piet 处赢得
Phoenix	先把 Doomtrain 卡输给卡片女皇，再从艾斯塔都市大统领官邸内的辅佐官处赢得。
Bahamut	打倒它时获得。
Doomtrain	先把 Alexander 卡输给卡片女皇，再从廷帕酒吧老板处赢得。
Eden	打倒持有 Eden 的 Boss 时获得。

LV10 Player 卡

Ward	Squll 从月球站回到地球后，在艾斯塔都市从 Dr. Odine 处赢得。
Krios	先把 Mini Mog 卡输给卡片女皇，再从德林市商店街的某一黑衣男子处赢得。
Laguna	在月球站，从 Ellone 处赢得。
Selphie	托拉比亚学院废墟喷泉旁的女生处赢得。
Quistis	巴拉姆学院食堂右侧餐桌的内侧男生处赢得。
Irvine	先把 Mini Mog 卡输给卡片女皇，再从 FH 站长的妻子处赢得。
Zell	毕业后，带 Zell 去巴拉姆，从她母亲处赢得。
Rinoa	在德林市，先把 Ifrit 卡输给 Caraway 上校，再从他那里赢得。
Edea	Disc3 在 Edea 的家，从 Edea 处赢得。
Seifer	Disc3 在 Edea 的家，从 Cid 院长处赢得。
Sqall	Disc3 在飞艇上，从 laguna 处赢得。

地图篇



陆行鸟篇

曾在最终幻想 VII 系列中数次出现的陆行鸟在《最终幻想 VIII》中当然不能少，此次你必须到世界各地的陆行鸟森林去捕捉它（就是那种圆圆的树林），当你捕捉到陆行鸟后，即可在战斗中用 Gysahl Green 召唤它（很可爱哟）。并可通过 ChocoboWorld 的小游戏使它变得更强。捕捉陆行鸟要按以下步骤进行：

1. 用陆行鸟之笛（按住 B3 键不放）探得敏感点。

2. 用陆行鸟之网使小陆行鸟出现。

3. 重复上述步骤直至该森林的所有小陆行鸟都出现。

4. 使用陆行鸟之网，只留下一只小陆行鸟。

5. 与之交谈后，陆行鸟妈妈就会出现。这时你就可以乘坐它到处逛了！



当你使陆行鸟妈妈出现后先别急着骑，再次探得敏感点并进行捕捉就可得到森林陆行鸟的认证。以后你再来此森林时就可直接骑陆行鸟了！

好了，秘技传完了。“师傅引进门，修行在个人。”下面就要靠你自己去赢得最终幻想了！

流程篇



歌登学园是一所私人的佣兵养成学园。本届的准毕业生中有两位相当优秀的学生，史克尔（Sqall）（游戏的主角，你的化身，之后称主角或你），以及席法尔（Seifer）。一天，两人正在进行训练时，席法尔竟使用被禁止的魔法在主角眉心留下一道伤痕。当主角清醒时，已经躺在保健室的病床上由医务士（卡姆基）照顾了。没过多久，教官吉斯蒂丝（Quistis）也来到主角的病床边。好戏开始了，别躺在床上了，乖乖跟随吉斯蒂丝教官到教室去。到教室后，吉斯蒂丝教官宣布了有关 SeeD 选拔考试的内容，主角要为成为 SeeD 团的成员而奋斗了。

下课后调查桌上电脑，选择（预习．复习）之选项后可得到两支 Guardian force（召唤兽，可召唤魔法，以下简称 G．F）：

1．雷神——（雷电属性）

2．冰神——（冷气属性）

由教官口中得知 SeeD 的测试在学园东边的**炎之洞窟**进行，赶紧前往学园大门。

前往途中被一位女学生撞倒后，交谈完毕直接至一楼看板前，遇到了同伴赛鲁 Zell，这下不用那么寂寞了。

在学园中除有记录点外还可看到发光的**魔法抽取点**，一定要得到。这是一个类似于吸星大法的有用技法，可以吸取魔法，战斗时也可吸收敌人的魔法以及特殊能力。

来到大门与吉斯蒂丝教官会合，出学园后往左走来到**炎之洞窟**，选好时间后即可进人，不过要记得装上 G．F 冰神。

到最深处结束与火神伊弗烈特的战斗后，可得到 G．F **火神**，通过试验后回到学园，至一楼大厅看板处选择**学生寮**，返回寝室换好制服，再回到一楼大厅集合，经吉斯蒂丝教官告知要进行最终测试，主角将与另两人赛鲁以及主角的死对头席法尔组队前往。不幸的是，席法尔是这个小组的班长，大丈夫能屈能伸，先忍一忍再说。

嚣张的席法尔不同意吉斯蒂丝教官的安排，与他争吵不休，幸亏学园长出来通知这一次最终测试要选出 9 位 SeeD 的成员，不过自 A 到 D 班总共有 20 位进行选拔。



Zell Dincht

搭车到学园右方海边的**巴拉姆市**，下车后搭上码头边的运输艇，任务提示后知道将前往支援与**卡鲁巴帝国**作战的特鲁公国，上岸后重新装备 G．F 后再进入中央广场，打倒沿途的兵士后，在长耳猎犬帮助下发现敌人正往山顶前进。席法尔下达了进攻山顶设施的命令。

上坡时会遇到特鲁公国的士兵，得知有许多卡鲁巴帝亚军往山顶去，完成与怪兽的遭遇战后，就到山顶的电波塔一探究竟吧！

进入电波塔搭电梯上楼后会遇到正在修理天线的少佐，交战正酣，使用龙卷风的怪兽（对此怪兽使用吸收魔法，可取得 G．F **音之幻兽**）跑出来坏掉好事。把这可恶的家伙打倒后，要在 30 分钟内全员回到登陆点。

离开电波塔后，塔顶上掉下一支蜘蛛机械兽，

将它打到蹲下后，赶紧同时按 L1、R1 开始逃跑，撒开脚丫子开溜，跑到岸边，靠着教官的火力支援解决那支蜘蛛机械兽。回到巴拉姆市后，到市区探望赛鲁的母亲后返回学园，在走廊上与席法尔谈话后感到些许不安，看来这小子对于撤退一事仍耿耿于怀，不过也管不了那么多了。学园长因席法尔违反命令私自带头进攻电波塔一事处罚席法尔，罚他无法成为 SeeD 的正式成员，毕业后只能充作 SeeD 的候补者。Yeah！终于出了这口恶气，不过这小子也蛮可怜的。

返回大厅时，听见要众学员前往二楼教室前走廊集合的广播，不久老师前来公布入选名单。意料之中，主角和另外三人也成为正式的 SeeD 成员，够爽！

返回寝室，换上 SeeD 的军礼服去参加结业舞会。这时候会出现漂亮的剧情动画，包括漂亮 MM，最美的是还可以和漂亮 MM 跳舞。注意了，她可是女主角喔！

舞会后与吉斯蒂丝教官交谈后，知道要前往一秘密场所——位于一楼的**训练设施**，换好便服后就到训练设施前与吉斯蒂丝教官会合。快要走出训练设施时听到女子的叫声，自然要英雄救美了！前去后发现一名被怪兽纠缠住的女子，但是打倒怪兽后，还没等上说几句话，两名身着白色制服的可恶士兵便将女子带走。



次日起床后，接到了成为 SeeD 后的第一项任务——前往帝巴市。经由学园长处得知，这次的任务是和赛鲁以及赛菲（Selphie）一起前往帝巴市支援当地的地下反政府组织。

到巴拉姆市花 3000 元买车票，搭列车前往帝巴市。不知为什么，途中三人昏昏欲睡，最后进入了梦境中……



Rinoa Heartilly

剧情转换

梦境中，卡鲁帕迪亚的士兵拉古那（Laguna）、启罗斯（Kiros）以及瓦德（Ward）执行任务，在穿过森林之后取得一辆军车离开此地，到街上的酒馆中喝酒。酒馆中有位女孩在演奏钢琴，演奏结束后女孩主动与拉古那交谈，并邀请拉古那到她的房中，一段谈话后剧情转回……

剧情转换

三人清醒后到帝巴市搭上列车，在列车上发现舞会中与他跳舞的女孩正是地下反政府组织的首领——蕾诺雅（Rinoa，之后称女主角），因缘巧合，正和我意！

好玩的是，她养了一只叫安杰鲁的牧羊犬，它在女主角遭受强烈攻击时会舍身救主。与女主角交谈后众人进入房间经过一番讨论后，决定趁现任大统领列车前往帝巴市途中时加以绑架。（下为流程简介）

1、黄色列车为地下组织所有。

2、将蓝色的列车改造成假大统领列车。

3、夺下最后面的护卫 2 列车。

4、使用密码切断护卫 1 列车与大统领列车的连结。

5、切断二者连结后，将改造过后的假大统领列车及地下组织总部列车交换。

6、以密码切断护卫 2 列车与大统领列车的连结。

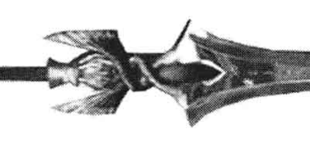
7、让地下组织总部与大统领列车在 5 分钟内分开

不过，绑架了大统领后才发现是假扮的，打倒之后得知真正的大统领已到帝巴市放送局去了。回到帝巴市经过一番打听，得知酒馆内有可通往放送局的秘密通道，真是天助我也！打倒酒馆前的士兵后，再与酒鬼交谈即可发现通路。来到电视墙前，发现席法尔与吉斯蒂丝正前去会场，席法尔挟持了大统领，立刻赶往会场，但席法尔还是被魔女（EDEA）带走。

离开此地前往学园东，在往车站走的路上可由路人手中取得车票，搭车前往学园东，下车后穿过车站左后方的森林。进入森林后，糟糕的事情发生了，除了女主角以外其它人都倒下了……

剧情转换

拉古那、启罗斯以及瓦德来到矿场，顺着路向



前走可见到炸药（选择赤色），再一直前进并打倒增援之士兵后即可跳崖脱出。

剧情转换

穿过森林后，大伙儿来到了卡鲁巴帝亚分部，此刻听到广播要主角等人前往二楼的接待室，进入接待室后吉斯蒂丝教官也跟着进来，与所有同伴交谈后，到外面闲晃几分钟后返回接待室。来到大门口与众人会合后与女主角交谈，学园长会指出主角等人前往首都打倒魔女（此时新同伴神枪手艾文尼（Irvine）加入）。

花 3000 元搭列车前往魔女所在的城市，得知大统领任命魔女为大使，接着坐巴士到大统领官邸，但遭到守卫阻挡，交谈后知道想见到大佐的话就必须先到东北海边的**名王之墓**，将掉在地上武器上的号码抄回来给他后才能见到大佐。

名王之墓内简易攻略流程：直走－右转－直走－右转－直走－右转－头目战－直走－右转－直走－右转－直走－右转－直走－找右边开关开水门－直走－右转－直走－右转－直走－右转－直走－调查左边开关－直走－直走－右转－左转－左转－直走。

此时将再与谜之石像展开战斗，战胜后可得到 G. F——**兄弟仁义，又名牛兄弟**。这可是比较有用的技法。途中请注意地上会有一把剑，调查得到号码后返回与士兵交谈后，由个位数开始输入，之后就可以进去见大佐了，见到后跟着大佐四处逛逛，返回大统领官邸后开始行动。



吉斯蒂丝教官担心女主角的安危，带着赛鲁及赛非跑回官邸，反被困在房中，而女主角潜入魔女住处，却被魔女抓住，接着魔女在就任大使的仪式中杀了大统领。大仗就要开始了！

这时困在房中的吉斯蒂丝等三人开始设法逃出（调查放杯子的架子后，将杯子置于窗边的雕像手上，进入下水道——下水道为一迷宫，应不会太难，通过后即可到达凯旋门）。

你也与艾文尼也潜入魔女处，打倒两支由雕像变成的怪兽后，救出女主角（此处使用吸收魔法可得到 G. F——**光之幻兽，红玉**）。

此时吉斯蒂丝三人进入凯旋门的三楼，拉下墙上的机关，但艾文尼的攻击却被魔女的魔法给挡住！

该是你这个英雄上场的时间了！你冲上前想除掉魔女，将席法尔（已受魔女控制）打倒后再与魔女一战，却遭魔女冰柱穿身，身受重伤。乖乖，差点连小命都报销了！

（换 Disc2）

剧情转换

拉古那来到一个小村休养。一天，小女孩前来告知酒馆中出现一位奇装异服的人，前往一看，发现竟是许久不见的好友启罗斯。



得知启罗斯自从前次跳崖后，躺了个把月，可是拉古那比他更惨，足足躺了将近半年，幸好得到村民的悉心照料才得以痊愈，因此拉古那为了报恩，便每日巡逻村子内外，并一一消灭发现的怪兽。

与启罗斯交谈（选最后一项），离开酒馆到村口一路往下走，沿途宰了不少怪兽，行进一段时间，拉古那会说今日任务结束，就回酒馆二楼见店主后回家休息。

剧情转换

遭逮捕的一伙人除了主角外都被关在一起，只是艾文尼不知身在何处，不久，女主角也被强行带走！

此时，有支蒙巴（Moomba）偷偷送食物给赛鲁等人，却被守卫发现并踹了一脚，此时赛鲁挺身相救（选第1项）。单独被关的主角，处境要悲惨得多，遭小人得志的席法尔“招待”电刑。不过，这点小儿科还吓不倒人！好歹也算是个英雄，死也不会说出任何消息（选第1项），被电到晕倒后，剧情转回同伴处。

赛鲁、吉斯蒂丝、赛菲为了逃狱，将狱警骗进牢房，打倒狱警之后，到楼上将两名士兵K倒，将武器夺回。

脱出牢房后一路往上走，于途中会发现几支蒙巴，跟着一直往上，来到最上层，救出主角，之后要分开行动，首先让赛鲁留在第13层，其余则前往第1层，到第1层没多久就听到上方传来枪声，大伙觉得是赛鲁出事了，连忙赶回，果然是赛鲁正被典狱长揪着呢，赶紧上前加以解救。

但是脱出此地才是个大问题，活命要紧呐！艾文尼知道这个刑务所位于地底，将人马为两组，一组由主角带领往上前进，而另一组则由艾文尼带领往下走。

主角终于来到最顶楼（此处会发生强制战斗），将敌人打倒后由通道逃出去，进入对面的建筑物中便可与艾文尼等人会合，分乘两辆车逃出收容所。好了，终于逃出生天！

逃出后与同伴商量，为了阻止魔女使用飞弹摧毁学园，一行人再分为两组，主角搭乘火车返回学园报告，另一组前往飞弹基地，阻止飞弹的发射。

进入收容所东边的飞弹基地（顺着公路走，经过魔女所在的城市后就可看到），进入室内到左边的门前，调查门边右侧的读卡机，发现需要ID卡，利用先前在车上捡到的ID卡进入。就冲这点，以后还是要多搜刮点东西。

前进到第二记录点下方处打听消息，再回第二记录点右边的仓库找整备兵，接着回记录点下方回报后，再前往变电室，来到变电室后得知目前是换哨时间，在守卫离开后就可进入变电室，先破坏控制系统，破坏后立刻离开，守卫询问时，回答选第二项、第二项、第一项，之后把他们拉进变电室暴K一顿，至少可以出出气！

因为电源被破坏，到仓库后整备兵会要求帮忙（选项时都选第1项），往前站在两名装备兵之间后按空格钮连打就可推动，完成后会要求确认下次飞弹的攻击目标！

上楼将门边的电脑之误差值设为最大，接着传送更改过的资料，设定完毕后再与楼口的守卫交谈，进入上面的控制室，进入控制室后身份被揭穿，战斗后启动左边的中止飞弹发射装置，任务完成，进入控管室内部启动自爆装置后（时间不用设定太久），尽快逃离此地，可是还没死的士兵仍然按下了发射钮。逃至广场后会与机械兽战斗，之后想法逃离此基地。

剧情转回学园，在大厅见到风神与雷神后，将一楼的六项设施（驻车场、保健室等）全部走完后，前往寻找学园长（这段过程建议全选第一项），在二楼教室走廊处即可得知学园长在三楼的办公室。

见到学园长后可得到一把钥匙，使用这把钥匙搭电梯前往地下室。

走到一半电梯会停止，调查主角脚下后可进入通道，见到转盘将之转动（先按“○”键后再按空格钮连击）成功后可沿着梯子往下爬，接着主角爬上梯子，途中梯子会折断，主角掉至另一个控制室，在控制室内对着右边的控制台调查，之后爬上刚才的梯子与同伴会合，打开栏杆边蓝色的闸门，顺着楼梯往下到最底处，将启动装置打开后进入剧情动画。可以趁机歇一歇手，等一会有恶仗要打。

次日到大厅，得知教员要见主角，搭电梯到地下室见到教员，交谈数句后进入战斗（怪兽身上的灯会有蓝、黄、红的变化，变成红色时会遭魔法攻击，只要直接攻击就可让它变回蓝色，此处可用吸收魔法取得G. F——**海洋幻兽。**



战斗完毕后到医务室找医务士交谈选（第2项），并见到学园长（交谈时选最后一项），接着返

回大厅发现不明舰艇靠近，由二楼教室走廊底的门出去，会发现自称是来见学园长的白色 SeeD 学员。剧情后到图书馆找一位女孩，在船员离开后主角开始回忆起自己的童年……

起床后，见到赛鲁（交谈时选第一项），出宿舍后发生剧情，再由二楼教室走廊底的门出去后接受（佛洛站长）的委托并赶往驿站，救出（杜普站长）并打倒敌军，接着将巨型机械兽打倒，这时发现往飞弹基地的同伴竟回来了。真是奇迹！

到驿站右上的工作室中与老人交谈后返回学园，先到校庭与同伴交谈后再回学园长室向学园长报告，此时学园长决定向魔女宣战，而任命主角为学员长。

同伴们听说主角被任命为学员长后决定办一个音乐会，接下来就轻松多了，就是分配各人的乐器。

晚上与女主角去听音乐会，在演奏中与女主角到音乐会场右边谈话后返回休息，次日主角来到三楼的舰桥后，驾飞艇前往巴拉姆。

此时巴拉姆已遭占领，无法自由进出，不过经过与守卫的多次交谈后还是通过了，并打听到指挥官下榻在巴拉姆的旅馆之中。

先往港口与身边有支长耳猎犬的士兵交谈后，回到火车站边的道具店交谈后返回港口找一位情报贩子（躲在军车后），见到情报贩子后选择 30000 之情报。

再回到赛鲁家中的房间与人交谈至小孩跑出去，出房时与赛鲁母亲交谈，再前往火车站仍未发现指挥官，只有返回港口请长耳猎犬帮忙，一路跟着它到列车旁，居然看到雷神自列车上匆忙地逃走。

返回旅馆见到雷神，打倒他后进入旅馆可见到风神，进入对战（此处可用吸收魔法在风神身上取得 **G. F——风之幻兽**）。

完成了巴拉姆的任务后，往东北的特拉比亚哥登废墟，翻墙进去后先与同伴交谈（选第一项），再往右到电脑室，往左前去篮球场，接着前往石像右边的墓地，发现赛菲正在祈祷，然后再回篮球场，到篮球场与同伴会合，经过剧情后，前往位于大陆西南方的孤儿院（位于地图最下方大陆的角上）。

来到孤儿院返回校庭后，发现另一架飞艇（向该飞空艇前进，即开始新的事件及剧情），画面进行至操纵室时先选第一项，然后至升降梯处选第一项往一楼之校庭，在校庭中见到赛鲁，并将戒指借给赛鲁。

此时席法尔带领大军入侵学园，赛鲁一组人也向着校庭左方前进，途中赛鲁将向主角的戒指交给女主角，但女主角却因冲撞而滑落到船外，上面的同伴无法救他，只好向主角求援。哈哈，大显神威的时候到了。

在得到女主角遇到危险后，主角自然心急如焚，但不能犯迷糊，冷静地下令部队分为三组，一组到教室退敌，一人往大门，他则去救女主角。

到教室解决来袭的空中部队后先与教室右下方的老师交谈，前往三楼见医务士，决定展开反击，于是主角开始攻入敌方之阵地。

往二楼教室走廊底的门走，与蹲在地下的人交谈后遭敌人攻击，利用紧急逃生门（按○钮选第三项后再选第二项），摔出去后照画面指示（一直使用○钮攻击），打倒敌人后即可救到女主角，之后两人进入敌阵之中，进入后先走右边的通路，再上右边的楼梯，上楼后向左转（此处可见到**风神及雷神**）到右边宿舍内可拿到 1 号钥匙，用 1 号钥匙打开左边的门进入溜冰场，由右边的门出去后进入头一个看到的门，可从学生那里取得 2 号钥匙，再回到见到风神及雷神处，往上走即可到达 2 号门，接着再前往楼上，跳下至一楼的中庭展开头目战，打倒头目后可得到 **G. F——地狱三头兽**。往下到左边的教室可以取得电梯钥匙，前往二楼的接待室就可坐电梯通往魔女房间了。





到魔女的房间后席法尔再度出现，但打倒席法尔后魔女又跑了！离开魔女的房间往右到大讲堂，

再次将席法尔击倒后，与魔女展开对战（此处可用吸收魔法在魔女身上取得 G. F **亚历山大圣，**战斗后女主角倒了下去。别害怕，死不了的！

（换 Disc3）

赴保健室探望女主角后，听见吉斯蒂丝广播要主角前往**孤儿院——魔女之家，**原来是魔女（阿鲁迪米雅）回来了。

到孤儿院见到学园长以及魔女（EDEA）后，得知在这段时间中魔女已被未来世界（阿鲁迪米雅）给支配了……

要使女主角清醒的话就必须找到（阿鲁迪米雅），但要如何前往呢?

剧情转换

拍戏时拉古那扮演骑士打倒恶龙之角色，可是启罗斯搞来一支真的火龙差点害死拉古那，阻止火龙继续前进后，逃到山下时启罗斯跟过来后可取得武器打倒火龙。

剧情转换



主角前往孤儿院询问魔女（EDEA）有关白色种子船的下落，得知白色种子船在孤儿院上方的放射状海湾内。前往白色种子船上交谈，剧情后返回保健室。

来到车站搭列车前往寻找对魔女有相当研究的欧坦恩博士，下了列车后到达龙骨之山。走到一半与骷髅龙战斗，打倒后（用回复魔法或回复道具攻击它）往右走调查天空上方会出现一道门，爬上去后搭电梯来到充满高科技的幻梦都市……

剧情转换

拉古那成为囚犯，不但不准说话，甚至连三餐都没的吃，好惨啊！拉古那打死了一名士兵再将其它士兵解决后逃出研究所。

之后终于两股剧情合在一起了，否则也太麻烦了！

从欧坦恩博士的助手口中得知，女主角被欧坦恩博士给带到这来了，再进去里面找到欧坦恩博士，但是他却逃之夭夭并坚持不说出女主角的下落，跟着他到外面逼他说出后，得知女主角现在就在博士的研究所，在研究所二楼解开一楼的门禁后，进入一楼的门即可救出女主角。

见到欧坦恩博士后，他答应让大伙儿见女主角，可是要将女主角交予他观察，之后便离开这座都市向东北的发射基地前进，到达发射基地后主角带着女主角及一位同伴乘发射器射前往外太空，而其它的人因为有不明物体入侵而赶回艾斯达首都的魔法研究所……

在所内与欧坦恩博士谈过后得知作战计划，离开研究所后进入右边的管线通道中，出去后往上面的通道走，登上楼梯往左前进（必须在 13 分～15 分内完成）。

将艾斯达大使的介绍信交予来人后，立刻将女主角送往医疗室，之后主角等人被带到控制室，再进入下方的电梯上楼即可见到女主角，带着女主角来到控制室知道月球发现变化，要到医疗室的时候却发现有新状况，于是主角便叫另一位同伴留在控制室，自己则前往医疗室。

发现女主角不在医疗室内，回到控制室时见到女主角解除了魔女的封印装置！

当主角要阻止女主角时，一股力量将主角弹出，此时魔女（阿鲁迪米雅）已经准备复活!!!

大战就要开始了!!!

到楼上出口（穿太空衣之处）会见到女主角由左侧出口出去，换上太空衣追过去，但是无功而返，回到控制室后得知月球的怪兽已开始入侵地球。

之后众人搭逃生艇脱出，但又不能让女主角飘流在太空里，主角只得冲出去找寻女主角，救回女主角后返回太空船展开与八大头目之战，（攻击顺序：红×2 次，紫×2 次，绿×2 次，黄×2 次，请务必照顺序两支两支的攻击）全部解决后带女主角返回地球。

此时开始王菲所唱之歌曲

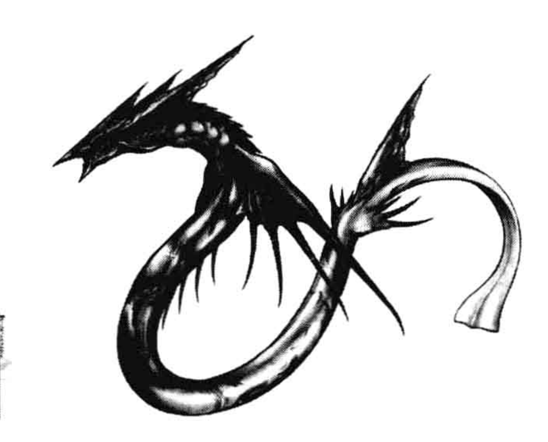
返回后女主角被接走，主角与同伴会合后搭电梯到控制室，并驾驶飞空艇前往魔女研究所救出女主角！

救出女主角后带她前往孤儿院，进去后可看到往左跑的狗，跟下去后会剩下主角及女主角两人，再来有人通知在艾斯达的大总领官邸有变。

前往官邸的大总领办公室后见到欧坦恩博士匆匆离去，接着往左前进，在控制室见到大统领以及启罗斯与瓦德，至于穿便服的男子就是大统领——拉古那。真没想到敌人隐藏得这么深！

决定进入最终决战后，驾驶飞空艇寻找一座飘浮在空中的建筑，直接用飞空艇去撞上方的基地就可进入了。

一进去先与雷神、风神展开第一回合，之后再与雷神、风神对决，打倒怪兽后往里面就可见到席法尔，打倒他之后女主角竟被挟持…



（Disc4）

顺着路往前走后会发现挟持女主角之头目并展开战斗（战斗中注意勿攻击到女主角），再来就会掉进异次元中。

见到魔女后记得先存盘。

大决战来了!!!

在完成与魔女的十次对战后前往魔女城堡。魔女城堡为最后关卡，进入后因遭到封印而丧失所有能力，必须在打倒一支魔兽后才能回复一项能力。所以请务必先存盘后再进入，否则到时候哭都来不及！

此关攻关要诀是乃是一直往前进，最后解决魔女（三次变身）时即完全过关，其中某些魔兽战中需解谜才会发生，在此谨将所了解的情况概述于下，具体如何还是留给各位大侠自己去摸索了。

1. 城堡内的绿色光环为交换小组行动之用。

2. 进到一间挂着许多画像的房间内时务必在楼上及楼下找到 12 张画像，再到一楼右边调查最大的画像，会出现 12 个英文字，选择顺序为（1）一个 V 三个 I 的字（2）四个 I 的字（3）一个 V 一个 I 的字，解开后会与画像中的魔兽战斗，胜利后就可取回一项能力。

3. 一些魔兽遭遇战会直接发生，某些则是在行进中取得发光的钥匙后，打开某些房间后也会发生。

4. 若已炼出圣战之药的朋友，建议在打倒第一支魔兽后先采取使用道具的能力，因使用圣战之药之后任何的攻击均可抵挡数次哦！



在经过艰苦的魔女之战后，各位朋友慢慢的欣赏破关动画吧！你的最终幻想实现了！



{
  "filename": "MTMwNjEzNDkuemlw",
  "filename_decoded": "13061349.zip",
  "filesize": 64269261,
  "md5": "1f8aa2dceaf5a756c1615e9c025bac3b",
  "header_md5": "4e88b97e8dbe4dae1bafe126cc9a4f9a",
  "sha1": "03f370136cd05d550fb69d3cb152481d66cb7fb1",
  "sha256": "f7b51e18c39309cdf44627dcc18cec08cde2c5e259ca13d08f8256cd0d026d42",
  "crc32": 1581099808,
  "zip_password": "wcpfxk&*^TDwcpfxk",
  "uncompressed_size": 70501088,
  "pdg_dir_name": "",
  "pdg_main_pages_found": 185,
  "pdg_main_pages_max": 185,
  "total_pages": 191,
  "total_pixels": 1160820072,
  "pdf_generation_missing_pages": false
}